

POR SÓLO 3,99€
JUEGO COMPLETO PARA PC «SPARTA II» ¡GRATIS!
Nº 238
DICIEMBRE 2014
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
GUÍA DE COMPRAS PARA PC
¡REGÁLATE LO MEJOR ESTAS NAVIDADES!
JUEGOS DEL MES
CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE
THE EVIL WITHIN
LEGEND OF GRIMROCK II
ENDLESS LEGEND
WASTELAND 2
RYSE SON OF ROME
LORDS OF THE FALLEN
REPORTAJE
MIGHT & MAGIC HEROES VII
LA SAGA HEROICA CRECERÁ EN 2015
PREVIEW
EVOLVE
¡JUGAMOS CON LA "BIG ALPHA" Y TE LO CONTAMOS TODO!
AHÓRRATE 5€ EN WARLORDS OF DRAENOR
¡LA BATALLA FINAL HA EMPEZADO!
WORLD OF WARCRAFT
WARLORDS OF DRAENOR
¡YA ESTÁ AQUÍ LA NUEVA EXPANSIÓN!
AÑO XXX
Número 238
8 424094 820313
00238
P.V.P. CANARIAS 4,14€
SPARTA II
SPARTA II LAS CONQUISTAS DE ALEJANDRO MAGNO
¡NUEVA OPORTUNIDAD DE HACERTE CON ÉL!
INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR

Historia del rol

Bienvenido a **Micromanía**. Estamos en la recta final del año y eso, como ya sabes, implica que en poco más de dos meses se juntan un enorme porcentaje de los más importantes lanzamientos de las compañías en esta temporada. La **avalancha navideña**, como en El Corte Inglés, se adelante en las novedades en juegos, y cuando leas estas líneas muchos estarán ya disponibles, aunque por cuestiones de fechas no los verás analizados en las páginas de **Micromanía** hasta el próximo mes. En el momento de escribir estas líneas uno de esos juegos, **«Warlords of Draenor»**, aún no estaba disponible, aunque no nos hemos podido resistir a concerderle la portada de este mes, puesto que es uno de los más relevantes en el panorama actual del PC. Y es que estamos ante historia viva del PC. Un juego que lleva una década a sus espaldas y sigue arrastrando millones de jugadores no es cualquier cosa -y más paganado religiosamente todos los meses-, y aunque Blizzard ha decidido renovar sus sagas con jugosos anuncios en la última edición de la Blizzcon -ojo a las noticias de este mes-, **«World of Warcraft»** sigue siendo el rey del rol. Al menos, en el ámbito online.

Preparando la Navidad

Este mes, por supuesto, hay más contenido importante en Micromanía, más allá de la portada. Hemos podido jugar con algunos títulos que no veremos hasta 2015, como **«Evolve»**, y cada vez tiene mejor pinta. Hemos analizado las novedades del último mes, con la llegada del deseado **«Advanced Warfare»**. Hemos puesto al día las secciones habituales, con las noticias más recientes e importantes, las listas, el hardware... Y hemos preparado un informe de los productos más interesantes que puedes tener en mente para hacerte el mejor regalo esta Navidad. O para que se lo hagas a la persona que quieras. Vas a encontrar ordenadores, portátiles, periféricos, juegos... ¡de todo! No te lo pierdas, porque seguro que vas a sacar buenas ideas para estas navidades. Y, claro, seguimos con las **revisiones retro**, con un nuevo suplemento dedicado a los juegos con los que crecimos. Nos vemos el próximo mes. Disfruta Micromanía.

Francisco Delgado Director de Micromanía

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania



SUMARIO



24 CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE
El regreso del rey de la acción bélica nos lleva a la guerra futura.



46 BAZAR DE NAVIDAD
Los mejores regalos navideños, para que te des un capricho.



92 MIGHT & MAGIC HEROES VII
El mundo de Ashan se vuelve a abrir a los héroes de la estrategia.

ÍNDICE POR JUEGOS

18 **WARLORDS OF DRAENOR**
El MMO estrella de la década nos presenta su quinta expansión.



96 **SPARTA II LAS CONQUISTAS DE ALEJANDRO MAGNO**
Uno de los juegos de estrategia histórica más interesantes de los últimos tiempos. Conquista el mundo con Alejandro Magno.



NO ES MAGIA

Desde hace unos años, la magia de los nuevos juegos ya no se puede ver en una única función. Ahora, los trucos se hacen por entregas. Por lo general, cada nuevo gran lanzamiento viene acompañado, incluso desde el primer día de disponibilidad, de su correspondiente Pase de Temporada o pack de DLC en reserva. Pagando un buen dinero, claro.

CD Projekt RED también ha anunciado DLC para «The Witcher 3». Dieciséis. Pero su magia es diferente de la de otros. Es gratuita. O a lo mejor es que no es magia, sino sentido común y respeto por los jugadores, que tras haber pagado no poco por un producto, tenemos derecho a disfrutar de la función completa, sin pagar por los bises. No es magia.



Blizzcon 2014: Blizzard supera las expectativas

Durante un fin de semana, Blizzard acaparó todas las miradas de la industria con la celebración de la Blizzcon 2014, que este año ha sorprendido como nunca antes.



Blizzard siempre es capaz de sorprender a sus fans cuando menos lo esperamos. Y, lo que es más difícil, entusiasmarnos. Contra todo pronóstico, la Blizzcon de este año –que se celebró del 7 al 9 de noviembre– fue de las más renovadoras y rompedoras que se recuerdan en años, y la razón no es otra que el estreno, por primera vez en más de una década, de una nueva franquicia que añadir a su catálogo: «Overwatch». Y sí, es una noticia sorprendente y rompedora porque, además, Blizzard hace una apuesta por un género inédito para la compañía, con un juego que se centra en la acción multijugador por equipos

«Overwatch» ofrecerá una amplia variedad de personajes, equipados con armas y poderes únicos, para disputar combates en los que las tácticas de equipo se aliaran con las habilidades individuales para ofrecer un espectáculo de acción explosivo.

Acción muy personal

El diseño de «Overwatch» nos ofrecerá una perspectiva de juego en primera persona, que en Blizzcon se ha podido probar con los 12 personajes presentados ahasta ahora, aunque Blizzcon confirma que habrá más en futuras versiones del juego. Además del personaje, podrás seleccionar una clase para cada partida entre tanque, apoyo, defensa y ataque. Al igual que ocurre en otros juegos multijugador, como «Evolve», los personajes están asociados a una clase concreta, y según tus gustos y estilo al jugar podrás decantarte por una u otra. La variedad, además, está servida en los estilos de jue-

STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

La primera aparición oficial del cierre de la trilogía de «StarCraft II» se produjo también durante la celebración de la Blizzcon 2014. «Legacy of the Void» será la tercera y definitiva entrega de la saga, centrando su campaña en la faccion de los Protoss.



Los que acudieron a Blizzcon pudieron descubrir también el nuevo modo cooperativo en multijugador, Archon, que enfrentará a dos jugdores, controlando simultáneamente una misma base, frente a otros dos. Habrá otro modo cooperativo, Allied Commanders, además de torneos continuos.



Dos equipos de seis jugadores se enfrentarán en «Overwatch», en distintos modos de competición.

¡9 MILLONES DE USUARIOS SIMULTÁNEAMENTE EN STEAM EL PASADO 2 DE NOVIEMBRE!
La plataforma digital de Valve se va superando continuamente. Aunque hay que insistir en que este dato habla de jugadores conectados, no necesariamente jugando, la cifra sigue siendo apabullante. El siguiente paso serán los diez millones...


«Overwatch» es el primer juego original de Blizzard en años. Una apuesta por un género -la acción multijugador por equipos- inédito para la compañía.


¿Magia, armas de fuego, futuristas? El diseño del armamento y poderes de los personajes será alucinante.

Blizzard estrena una nueva marca en más de diez años, «Overwatch», todo un hito

go, ataque, defensa, armas y habilidades. Vamos, que habrá para todos los gustos.

Y sí, si estás pensando que el nuevio proyecto de Blizzard te recuerda al «Battleborn» de Gearbox y 2K, tiene razón. El concepto es el mismo y hasta en su estilo visual podrás encontrar coincidencias. ¿Casualidad? La batalla está servida.

Muchas más novedades

Pero si «Overwatch» fue el bombazo de Blizzcon 2014, no se puede decir que respecto a otros juegos el evento estuviese huérfano de novedades. Muy al contrario, allí se estrenó una semana antes de su lanzamiento «Warlords of Draenor», la última expansión de «World of Warcraft», que cuando leas estas líneas ya estará disponible. Pero hubo más.

Unos viejos conocidos de los jugadores veteranos, los vikingos de «The Lost Vikings», harán una intervención estelar en «Herroes of the Storm», el esperadísimo MOBA de Blizzard; también se pudo ver –y jugar– por primera vez «Legacy of the Void», la entrega final de la trilogía «StarCraft», y también «Diablo III» estuvo presente renovando detalles de diseño y jugabilidad. Una edición irrepetible de Blizzcon.


Blizzcon sirvió también para disfrutar con anticipación de «Warlords of Draenor» aunque sólo fuera durante una semana.

«LOST VIKINGS» EN «HEROES OF THE STORM»

Ya sabíamos que «Heroes of the Storm» reuniría a los héroes de los tres universos estrella de Blizzard –«Diablo», «StarCraft», «Warcraft»–, pero la sorpresa saltó cuando la compañía anunció que los personajes de uno de sus grandes clásicos también estarán en el juego, como el trío protagonista del genial «The Lost Vikings».

Primer DLC para «Lords of the Fallen»



Apenas cuenta con un mes de vida y «Lords of the Fallen» ya anuncia su primer DLC. Se llamará «Ancient Labyrinth», y ofrecerá una nueva campaña que ampliará la historia del juego.

Micropagos en la Inquisición...

Pues sí, el modo multijugador de «Dragon Age Inquisition» permitirá micropagos para la compra de equipo. El juego estará basado en un diseño similar al del multijugador de «Mass Effect 3».

Adiós a «Dawngate»

El MOBA de EA que llevaba en desarrollo más de dos años y en beta más de año y medio, ha sido cancelado. Lo más controvertido de todo es que durante el período de beta se aceptaban micropagos...

3D Realms "reabre" sus clásicos

La compañía que hizo historia durante los años 90 y estuvo detrás de la revolución del shooter moderno ha lanzado un recopilatorio con 32 de sus juegos clásicos. En **3drealms.com**

«World of Tanks 9.4» trae novedades

Nuevos modos de juego han sido desvelados en la actualización 9.4 de «World of Tanks». Se ha renovadop el formato del modo 7/54 y también se han modificado las fortalezas hasta el nivel 10.

«E.T.» de Atari 2600, a la venta en ebay



Algunos de los cartuchos legendarios de «ET» enterrados en el desierto se han vendido en ebay por hasta 1500 dólares. El coleccionismo no conoce límites, está claro.

EL TERMÓMETRO

JACK EL GUAPO POR PARTIDA DOBLE



El primer DLC de «Borderlands The Pre-Sequel» es el "Doppelganger Pack" -Doble de Jack el Guapo- con un Jack capaz de invocar a dos clones digitales para combatir a su lado.

«ALONE IN THE DARK: ILLUMINATION», EN 2014

No esperábamos poder disfrutar del regreso de «Alone in the Dark» antes de que acabara el año. Pero se ha confirmado que «Illumination» se lanzará en 2014, durante navidades.

TELLTALE NOMINA SU JUEGO (DE TRONOS)

«Iron from Ice» será el nombre del primer capítulo de la adaptación de Telltale de «Juego de Tronos». Pero, de momento, la compañía no ha dado más detalles sobre trama ni fecha.

LLEGA LA TEMPORADA 2 DE «DIABLO III»

Blizzard ha anticipado detalles de la nueva temporada de «Diablo III». El parche 2.1.2 incluirá nuevos objetos legendarios, nuevas conquistas y más recompensas.

«STAR WARS BATTLEFRONT» EN 2015

No es seguro, pero los rumores apuntan a que posiblemente «Star Wars Battlefront» se retrase. No se iría a 2016, pero por poco. Parece que hasta finales de 2015 no lo veremos.

OCULUS RIFT A MESES VISTA DE DISTANCIA



Si las cosas de palacio van despacio, las de Oculus... Los creadores de Oculus Rift siguen sin dar una fecha concreta para el dispositivo, y todo indica que aún le queda mucho.

¡«Grand Theft Auto V» en primera persona!

Además de la renovación técnica, con gráficos mejorados y un mundo más vivo, la inmersión en «GTA V» será ahora total.

Aunque Rockstar había anunciado que las nuevas versiones de «GTA V» para Xbox One, PS4 y PC tendrían novedades en jugabilidad, más allá de las mejoras técnicas, pocos podíamos imaginar por dónde iban a ir los tiros –nunca mejor dicho– en este sentido.

Rockstar ha sorprendido a propios y extraños con el anuncio y presentación de una opción de juego con perspectiva subjetiva, en la que la inmersión en el mundo del crimen de Los Santos será total.

Cambio de jugabilidad

Para poder utilizar el modo de juego en primera persona no habrá que hacer nada especial, pues será una opción que estará disponible en todo momento. La elección de escoger el modo clásico en tercera persona o el nuevo será tuya en cualquier instante, con sólo pulsar un botón.

Este cambio de perspectiva también conlleva una modificación de algunos detalles de la jugabilidad, ya que ahora habrá un nuevo sistema de cobertura disponible, además de un cambio en el sistema de apuntado si usas esta nueva perspectiva.

En el apartado técnico, esto supondrá la incorporación de nuevas animaciones para todos los personajes –protagosnitas y secundarios– que, según Rockstar, serán, literalmente, miles. Y, finalmente, en la versión para PC de «GTA V» se añadirá soporte de resolución 4K, para aquellos afortunados que dispongan del equipo adecuado para ponerlo en marcha, claro. Un espectáculo total.

BSO EN CD Y DISCO DE VINILO

No es la primera vez que Rockstar lanza por separado la banda sonora de «GTA», y es una estrategia que siempre aplaudimos. Es una muestra más del cuidado que pone la compañía en sus producciones, mimadas en detalles como éste, con ediciones para coleccionista.





El juego en primera persona en «GTA V» es una de las novedades que traen las versiones de las nuevas consolas y PC.



Recorrer Los Santos será más real que nunca sobre todo usando la nueva vista en los vehículos disponibles.

GTA ONLINE



«GTA Online» también se beneficiará de la nueva perspectiva de juego en primera persona, pero no será la única novedad que tendrá la versión online. Como sabes, es posible importar tu perfil de las versiones precedentes a cualquiera de las nuevas. Pues el editor de personajes de «GTA Online» en PC y las nuevas consolas permitirá reajustar el diseño de tus personajes, y hacerlo más realista, o crearlo con nuevas opciones de personalización.



¡BIENVENIDO A LA NUEVA GENERACIÓN DE "FARMING SIMULATOR"!
Farming Simulator 15
¡EDICIÓN COLECCIONISTA TAMBIÉN DISPONIBLE!
YA A LA VENTA PARA PC Y CONSOLAS EN EL 2015
¡Dirige tu propia granja en Farming Simulator 2015! Un mundo abierto, repleto de detalles y efectos visuales gracias a un nuevo motor gráfico propio.
Cosecha, cría a los animales, vende productos frescos y conduce cientos de vehículos agrícolas reales. Comienza una nueva actividad de la marca: ¡talar madera! Invierte tus ganancias y desarrolla tu granja, solo o... ¡con hasta 15 amigos!
COLLECTOR
WWW.FARMING-SIMULATOR.COM
WWW.BADLANDGAMES.COM
NVIDIA
THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED
FOCUS HOME INTERACTIVE
GIANTS SOFTWARE
PS4 PS3 XBOX ONE XBOX 360 PC
3
© 2014 GIANTS Software GmbH. Published and distributed by Focus Home Interactive under license of Giants Software. Farming Simulator, Giants Software and its logos are trademarks or registered trademarks of Giants Software. Focus, Focus Home Interactive its logos are trademarks or registered trademarks of Focus Home Interactive. All rights reserved. All other names, trademarks and logos are property of their respective owners.

LANZAMIENTOS DE DICIEMBRE

THE CREW



El gran juego de velocidad con el que se despide 2014 es «The Crew». Carreras ilegales y persecuciones por todos los EE.UU. en una red online. Se pondrá a la venta por 49,95 €.

» Fecha de lanzamiento: 2/12/2014

RANDAL'S MONDAY

Daedalic y Meridiem nos traen esta caricaturesca aventura que promete mucho humor. Habrá una versión estándar por 19,95 € y una especial con la BSO y un póster por 29,95 €.

» Fecha de lanzamiento: 8/12/2014

LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS



Continuando al anterior «Lara Croft and Guardian of Light» nos llega una nueva aventura en una edición con varios regalos y extras digitales que Koch distribuye por 39,99 €.

» Fecha de lanzamiento: 9/12/2014

ELITE: DANGEROUS

¡Toda una galaxia a tu alcance! La nueva entrega del clasicazo «Elite» es un avanzado juego de simulación y comercio espacial. Frontier lo distribuye digitalmente por 49,95 €.

» Fecha de lanzamiento: 16/12/2014

METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES



Se aproxima el lanzamiento de «MGS V: The Phantom Pain». Pero antes, Konami nos trae este prólogo independiente que estará disponible en PC, como descarga digital, por 19,99 €.

» Fecha de lanzamiento: 18/12/2014

Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



Dentro de 10 años espero seguir haciendo videojuegos. [...] La tecnología no cambia nuestro rumbo, nos da posibilidades. Pienso que los juegos conquistarán el mundo y ya lo estamos viendo. Proporcionan algo que otras formas de ocio no tienen: interactividad y una conexión personal.

Sid Meier, creador de «Civilization»



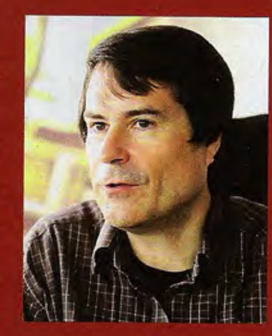
Las compañías no deberían ignorar a los jugadores de PC, porque tienen mucho más peso de lo que imaginan. Se equivocan no brindándoles su apoyo. [...] Me fastidia que un juego se limite de forma artificial en PC sólo porque las editoras no quieren que se vea mejor que en consolas..

Chris Roberts, («Wing Commander») creador de «Star Citizen»



Yo animo a nuestros equipos creativos a pensar en juegos con un mensaje profundo. Los equipos creativos a la cabeza de la industria tienen que asumir mayores riesgos. Activision tiene la receta y todo el dinero. Yo, más como... Me estáis metiendo en un lío, y ahora me llamará Bobby Kotick... ;-)

Jade Raymond, Productora de Ubisoft («Assassin's Creed»)



El desarrollo de juegos con presupuestos pequeños está probando ideas interesantes y más atrevidas. Esto obliga a cambiar la perspectiva [...] Por un lado están las nuevas consolas, por otro el resurgimiento del PC. Y mientras tanto, vemos aparecer nuevas fórmulas y enfoques antes impensables.

David Braben («Elite»), Director de Frontier Develops

«The Crew» nos desvela su Pase de Temporada

Si esperas con ansiedad cruzar Estados Unidos al volante de los cochazos de «The Crew», debes saber que en Enero habrá aún más...



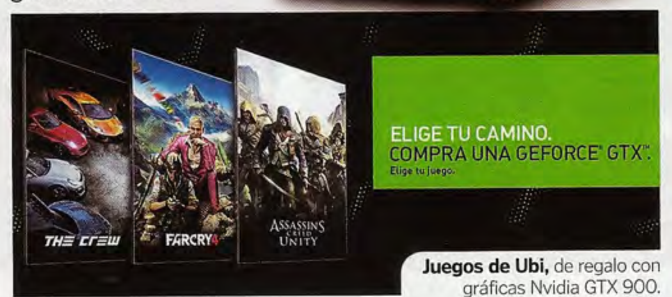


Mucho se está haciendo de rogar «The Crew», pero parece que ya está todo a punto para su lanzamiento a final de año. Sin embargo, Ubisoft no ha esperado al mismo para anunciar los primeros contenido de su Pase de Temporada, cuyo primer paquete estará disponible en Enero de 2015.

El Pase de Temporada estará compuesto por cuatro DLC en total, y dará acceso a los contenidos de cada uno con una semana de antelacion sobre la fecha de lanzamiento de cada DLC por separado. Además, ofrec dos coches exclusivos desde el primer día de disponibilidad del juego: el McLaren 12C y el Ferrari 458 Speciale.

Los 4 DLC –Extreme Car, Speed Car, Vintage Car y Raid Car– traerán 12 coches nuevos del estilo que indican los nombres respectivos. Con cada DLC, además, habrá kits de personalización, misiones relacionadas con cada paquete de contenidos, etc.

«The Crew» es uno de los juegos de regalo que puedes conseguir si te haces con una de las nuevas gráficas de Nvidia.



Juegos de Ubi, de regalo con gráficas Nvidia GTX 900.

«Counter-Strike Nexon Zombies» se amplía

Nuevos contenidos para la versión zombificada de «Counter-Strike», desde más clases de zombis hasta un evento para ganar objetos.

Con eso de que los zombis están cada vez más de moda, hasta «Counter-Strike» se vio infestado de muertos vivientes. La última actualización de «Counter-Strike Nexon Zombies» ha traído dos clases más de zombis: Deimos y Ganimedes. El primero está controlado por la IA y disponible en el modo Zombie Scenario y puede emitir un ataque Shock. Ganimedes posee la misma fuerza y velocidad, y la habilidad Rush, que hace difícil abatirlo. Además, se ha añadido el evento Mass Weapon Give Out, en el que los jugadores reciben una letra aleatoria por cada kill, para desbloquear palabras que dan acceso a objetos, desde armas hasta mejoras.





LOS MÁS ESPERADOS



Hemos disfrutado de lo lindo de la acción de «Advanced Warfare» y el terror de «The Evil Within». Y pronto lo haremos con la revolución francesa y más...

PARRILLA

ASSASSIN'S CREED UNITY
13 DE NOVIEMBRE · ACCIÓN / AVENTURA · UBISOFT MONTREAL / UBISOFT · PC, PS4, XB ONE
Prepárate para tomar la Bastilla. ¡Es la Revolución!

DRAGON AGE: INQUISITION
21 DE NOVIEMBRE · ROL · BIOWARE / EA · PC, PS4, XB ONE, PS3, XBOX 360
El nuevo «Dragon Age» nos tiene en ascuas, con un pronóstico inmejorable. ¡Queremos jugarlo ya!

GRAND THEFT AUTO V
27 DE ENERO · ACCIÓN / AVENTURA · ROCKSTAR GAMES / TAKE 2 · PC, PS4, XB ONE, PS3, XBOX 360
¿Habrá merecido la pena tan larga espera?

CALENTANDO



EVOLVE
10 DE FEBRERO DE 2015 · ACCIÓN · TURTLE ROCK / 2K GAMES · PC, PS4, XB ONE
Cada vez estamos más cerca de iniciar la cacería.

THE WITCHER 3: WILD HUNT
24 DE FEBRERO DE 2015 · ROL/ACCIÓN · CD PROJEKT / NAMCO BANDAI · PC, MAC, PS4, XB ONE
El Brujo promete mucho y todo muy bueno.

BATMAN ARKHAM KNIGHT
2 DE JUNIO 2015 · ACCIÓN/AVENTURA · ROCKSTEADY STUDIOS / WARNER BROS · PC, PS4, XB ONE
Los primeros vídeos auguran una entrega brutal.

EN BOXES



THE DIVISION
2015 · ACCIÓN / ROL MMO · MASSIVE ENTERTAINMENT / UBISOFT · PC, XB ONE, PS4
Su envergadura descomunal obliga a seguirlo.

TOTAL WAR: ATTILA
2015 · ESTRATEGIA · CREATIVE ASSEMBLY / SEGA · PC, MAC
La llegada del caudillo de los Hunos va a dejar tu disco duro arrasado. No volverán a crecer los bits.

CYBERPUNK 2077
POR DETERMINAR · ACCIÓN / ROL · CD PROJEKT · PC, MAC, PS4, XB ONE
Seguimos sin poder ofrecer nuevos detalles por ahora, pero permanecemos atentos.

¡El espacio está cada vez más cerca!

Elite: Dangerous

✫ Simulación ✫ FRONTIER DEVELOPMENTS ✫ FINALES 2014



LAS NUEVAS NAVES YA ESTÁN DISPONIBLES. La Imperial Clipper y la Federal Dropship son las dos nuevas naves que incorpora la beta 3 de «Elite: Dangerous». Además, se incorpora la opción de la propiedad de múltiples naves. ¿Tienes ambiciones espaciales? Pues puedes ponerlas en práctica con la beta 3.



TODA LA GALAXIA ESTÁ AL ALCANCE DE TUS MANDOS.
La Beta 3 de «Elite: Dangerous» es la útima que veremos antes de la aparición de la versión comercial del juego, aunque Frontier Developments estará actualizando continuamente el juego con contenidos y puliendo la jugabilidad. La ampliación de opciones que ofrece esta beta es total.

FRONTIER LANZA LA BETA 3 DE «ELITE DANGEROUS», ANTICIPANDO SU JUGABILIDAD FINAL



AIBÓ, AIBÓ, AL ASTEROIDE A TRABAJAR...
Por fin la minería de asteroides aparece como una de las opciones disponibles en «Elite: Dangerous», en la beta 3. Será, también, una de las claves de la versión comercial, aunque no es la única novedad incluida en esta nueva beta. Referente también a esta opción de exploración y explotación, las nuevas visuales de planetas también reflejan el tipo de superficie, los líquidos y los colores de la atmósfera, debido a la composición química.



ATRACA TU NAVE CON EL MAYOR REALISMO.
Con cada nueva actualización, «Elite: Dangerous» añade mayor realismo a la simulación, incluso en los menores detalles. En las plataformas de aterrizaje, por ejemplo, ahora se ha añadido la baja gravedad, lo que permite maniobras más acordes con la navegación espacial.

LA SIMULACIÓN ESPACIAL MÁS ESPERADA DE 2014

«Elite: Dangerous» se ha convertido en uno de los proyectos más deseados por los jugadores veteranos en 2014. **El regreso del clásico está a la vuelta de la esquina**, y el trabajo de Frontier con la beta 3 anticipa uno de los juegos más ambiciosos del año.



PC DVD
FX
FX FÚTBOL 2015
FX FÚTBOL 2015
3
www.pegi.info
FX FÚTBOL 2015
LLEGA CARGADO DE NOVEDADES
EN TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS FAVORITA

NUEVO MÁNAGER



NUEVOS FICHAJES



NUEVAS TÁCTICAS



NUEVO SIMULADOR



WORLD OF WARLORDS

La ofensiva de los héroes de Azeroth ha comenzado. Cruza el portal para descubrir la Horda de Hierro y que comience la guerra que decidirá el futuro de dos mundos. Descubre Draenor.

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Rol Online**
- Estudios/Compañía: **Blizzard**
- Fecha prevista: **Noviembre 2014**

CÓMO SERÁ

- Será la **nueva expansión de «World of Warcraft»**, que cambiará de escenarios y momento histórico la acción.
- Viajaremos a Draenor desde Azeroth, para luchar con las **fuerzas orcas de la Horda de Hierro.**
- Ofrecerá **un reajuste técnico, gráfico y de jugabilidad** completo.
- Tus personajes podrán llegar **hasta el nivel 100 de experiencia.**
- Podrás **construir ciudadelas para atraer seguidores** que cumplan misiones para ti.

La trama de «Warlords of Draenor» es casi una reescritura de parte de la misma historia de «World of Warcraft», un punto de inflexión en que presente, pasado y futuro se dan la mano. El viaje de los héroes de Azeroth a Draenor para evitar el ataque de la Horda de Hierro da forma a la última entrega de la saga. En ella, el choque con los clanes orcos más poderosos de la historia del universo «Warcraft» es el eje de la acción. Y todo parte de una traición, la de Gul'dan, el poderoso brujo que bebió sangre de demonio e intentó arrastar a Grommash Grito Infernal a ceder el control de la Horda a la Legión Ardiente, consiguiendo justo lo contrario, ascender a Grommash al poder y convertirlo en el líder que ahora temen en Azeroth.

La llegada a Draenor te descubrirá un mundo salvaje en que las noivedades de jugabilidad en «World of Warcraft» serán numerosas, comenzando por el encuentro con personajes legendarios de su universo.

Renovación

El lanzamiento de «Warlords of Draenor» implica, además de una ampliación del universo «WoW», una puesta al día técnica, de jugabilidad y hasta de aspecto. Los personaje ya conocidos ofrecen una estética más detallada con un reajuste gráfico del motor que hace más reales modelos de juego y escenarios. Son ya 10 años desde el juego original, y aunque la dirección artística de «WoW» siempre ha sido magistral, hay que ponerse al día. Es sólo uno de los apartados de esta renovación que supone «Warlords of Draenor».

En otros aspectos que afectan a la jugabilidad más directamente, la última expansión de «WoW» también se ha puesto las pilas. Por ejemplo, con el



WARCRAFT
OF DRAENOR



Temibles criaturas te esperan en Draenor. Viaja a la tierra de los orcos y los draenei para librar la batalla final de «World of Warcraft».

reajuste y la poda de habilidades de todas las clases de personaje. Ahora, se han eliminado algunas habilidades de esacaso uso o sólo prácticas en situaciones muy excepcionales, restringiendo el número de hechizos o habilidades para hacerlo todo más divertido y accesible. Y no es el único ajuste. El interfaz de usuario es otro de los aspectos que han sufrido una renovación importante, juntando, por ejemplo, el mapa y el resgistro de misiones, la designación de bolsas para guardar objetos específicos, más espacio en el banco de componentes, etc.


¡Llega hasta el nivel 100! El ascenso inmediato de tus personajes a nivel 90 te hará más fácil llegar a lo más alto.

En el nuevo mundo

Estos reajustes se pondrán en práctica a lo largo de la exploración de las nuevas regiones disponibles en Draenor, empezando por la Selva de Tanaan, el punto en el que arranca la nueva aventura y donde la Horda de Hierro se ha asentado preparando el asalto a Azeroth.

Muchas de estas regiones te sonarán, aunque su aspecto no es el mismo que conoces, pues lo que ahora visitarás fue posteriormente arrasado para pasar a llamarse Terrallende.

Allí te verás las caras con Grommashm Kilrogg o Kargath, aunque otros líderes ta ayudarán en el intento de cerrra el Portal Oscuro, como Thrall o Khadgar.

Una de las bazas que tendrás a tu favor para librar las batallas en «Warlords of Draenor» será la edificacion de ciudadelas. Un apartado que renueva en gran manera la jugabilidad –uno más, vaya– de todo lo que ya conocías.

Las ciudadelas son más que un asentamiento en Draenor. No sólo nos permiten reclamar una parte del territorio, sino que son el reclamo para conseguir seguidores, que pueden llegar al nivel 100, como nuestros personajes, y a los que podemos enviar a misiones. Podemos tener hasyta 20 seguidores activos, excepto si tenemos un cuartel de nivel 3, pudiendo acumular hasta 25 activos, aunque podemos tener tanto seguidores como queramos, eso sí, mas no todos disponibles para misiones.

Cada edificio de la ciudadela puede albergar seguidores con profesiones y habilidades específicas, unos pueden quedarse allí y trabajar para nosotros, y otros salir a cumplir las misiones que les encomendemos.

Los reajustes de «Warlords of Draenor» son numerosos y variados. Y la aventura sólo ha empezado. **A.C.G.**

ADEMÁS DE NUEVOS DESAFÍOS, HÉROES Y TRAMA, TE OFRECE UN REAJUSTE TOTAL DE JUGABILIDAD



EL AJUSTE DE CLASES

Una de las características más interesantes de «Warlords of Draenor» es que, además de lanzar a tu personaje hacia el nivel 90 de forma automática, realiza un reajusta de las clases, que afecta a la jugabilidad en lo que Blizzard ha llamado una "poda de facultades de clase".

› **Objetivo: la diversión.** Tras 10 años y cuatro expansiones, «WoW» había disparado el número de habilidades disponibles para cada personaje, con habilidades raramente utilizables o hechizos mediocres.

› **Reajuste.** Los ajustes numéricos en «Warlords of Draenor» han intentado equilibrar estas incongruencias, reduciendo en general las habilidades a cantidades más razonables y puliendo así la jugabilidad, aún más.



Los héroes de Azeroth afrontan su mayor desafío. Los nuevos ajustes de habilidades y facultades han pulido la jugabilidad.

CINEMÁTICAS MÁS ESPECTACULARES

Una seña de identidad de todos los juegos de Blizzard han sido siempre sus espectaculares escenas cinemáticas. De hecho, juntando las de un juego se podría realizar un corto espectacular, pero pocas veces las has visto tan impresionantes como en «Warlords of Draenor».

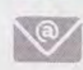
› **La traición de Gul'dan:** Grommash Grito Infernal evitó por poco la traicion de Gul'dan. ¿Quién le avisó?

› **El nuevo líder de la Horda de Hierro:** Con la caída de Gul'dan, Grommash ascendió al poder.

La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

¡ESTO SÍ ES ALIEN!



Mientras lo jugaba no me lo podía creer, pero al fin un juego hace justicia a la saga Alien. «Alien Isolation» es el mejor juego que se ha hecho basado en las películas. Sientes pánico mientras recorres los pasillos, y es un survival horror, no un shooter. ¡No entiendo como no ha sido mejor puntuado! ■ Kevin S.



A nosotros también nos parece un juegazo. Han sabido captar la esencia de las películas, y la ambientación es sensacional. ¡Los ruidos de pasos, golpes y susurros son escalofriantes! Y sientes la misma sensación de agobio que en el cine. Hay cosas mejorables, como la IA de los aliens, pero Creative Assembly ha hecho un gran trabajo.



A VUELTAS CON LOS REQUISITOS



¿Qué os parecen los requisitos mínimos de «Far Cry 4» y «Assassin's Creed Unity»? Los de «Far Cry 4» son bastante razonables, aunque piden un i5 a 2.6 GHz, pero los de «Unity» son un poco brutales... ¡una GTX 680 con 2 GB de VRAM! ¡La mía no llega! ■ JasperMan

Hay que tener en cuenta que los juegos multiplataforma van al ritmo de las consolas, y los títulos de estas Navidades ya se han diseñado para PS4 y Xbox One, así que es normal que los requisitos mínimos suban un poco. Además los juegos tampoco se optimizan demasiado. Lo bueno es que las nuevas consolas van a estar aquí bastante tiempo, así que esos requisitos se mantendrán unos años.

ESTRATEGIA JAPONESA



Me gustaría recomendar a todos los lectores de la revista un juego que acaba de salir en Steam. Se llama «Valkyria Chronicles» y es uno de los mejores juegos de estrategia que he jugado últimamente. Es japonés, ambientado en una especie de Segunda Guerra mundial estilo anime. Los personajes tienen mucho carisma, cada uno tiene sus habilidades y es importante elegir bien cómo se apoyan en el campo de batalla para cumplir las misiones. ¡Me ha sorprendido mucho! ■ Comandante Welkin

Muy buena recomendación. «Valkyria Chronicles» es un J-RPG táctico que salió en PS3 hace tiempo, de la mano de SEGA. Ahora lo lanza para PC, y merece mucho la pena si te gustan los juegos de estrategia táctica por turnos estilo «XCOM». Participas en una especie de Segunda Guerra Mundial con toques anime, efectivamente. Manejas a un grupo de soldados con distintas capacidades (infantería, francotirador, tanques, médicos, etc) que vas mejorando a medida que ganas batallas. ¡Excelente!

MÁS REMAKES



Me gustan las aventuras clásicas, así que me lo he pasado bien con «Broken Sword 5», que ha salido hace poco. ¿Me recomendáis alguna de ese estilo? ■ Sonia V.

Si no la jugaste en su momento, o quieres volver a rememorarla, Sonia, puedes probar «Gabriel Knight: Sins of the Fathers 20th Anniversary» que en su veinte cumpleaños



LA CARTA DEL MES

¡Así se hace!



Leo en vuestra web que el, para mí, juego más esperado de la década, «The Witcher 3: Wild Hunt», tendrá 16 DLCs... igratuitos! ¡Toma ya! Menuda lección de CD Projekt, que deja en evidencia a los que nos quieren sangrar con infinitos DLCs de pago, incluso antes de que salga el juego. ¡Así se hace! ■ Olivier M.

Pues sí, amigo Olivier. Los creadores de la saga «The Witcher 3» siempre han dicho que para ellos los jugadores son lo más importante, y este anuncio lo demuestra. Podemos entender que los juegos traigan algún DLC de pago, pero es verdad que con algunos títulos la cosa se desmadra. Ójala que esta política de CD Projekt influya en que las compañías ofrezcan más DLCs gratuitos, o al menos que un juego completo no te salga por más de 100€...

LA POLÉMICA DEL MES

Twitch y la censura

Me he enterado de que en Twitch han prohibido que las chicas lleven ropa sexy y que los chicos juguemos sin camiseta. ¡Pero que es esto! Aquí en Sevilla en verano estamos a 40 grados y yo siempre juego a los juegos sin camiseta. ¿Qué hay de malo en eso? ¡No a la censura! ■ Manu



Bueno Manu, tienes que tener en cuenta que en Twitch los menores pueden ver los vídeos en directo. Además, como sabes puedes ganar dinero con la publicidad y los seguidores que tengas en tu canal de vídeo, y se han dado casos de gente que viste con ropa sexy sólo para atraer seguidores y ganar más. Twitch no es que prohíba que juegues sin camiseta, lo que dice es que, si lo haces, enfoques la cámara a tu cara...



TU OPINIÓN ES IMPORTANTE, ESCRÍBENOS

Participa en esta sección enviando un e-mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.

vuelve en forma de remake realizado por la creadora del original, Jane Jensen. Es una aventura sobrenatural que gira alrededor del vudú. Un clasicazo con una genial trama y muy buenos puzzles. La tienes en español en Steam.

TODO GRATIS



Me estoy quedando alucinada con «Los Sims 4». Pensaba que íbamos a tener que pagar por todo el contenido nuevo pero desde que han lanzado el juego han añadido gratis los fantasmas, los personajes de Star Wars, las piscinas, y un montón de ropa y objetos. ¡Alucinante! ¿Va a ser todo gratis en este juego? Eva P.



Pues la verdad es que EA nos está sorprendiendo agradablemente, Eva. Ha lanzado una gran cantidad de contenido gratuito, y este mismo mes llegarán más profesiones, también gratis.



EA añadirá expansiones y contenido de pago en el futuro, pero de momento quiere asentar una base grande de usuarios. ¡A disfrutarlo!

¿DECEPCIÓN?



No se vosotros, pero yo me he sentido un poco decepcionado con Blizzard, tras el anuncio de «Overwatch». ¿Un shooter online gratuito? Venga hombre, Blizzard da para mucho más. ¡Yo quería un «Warcraft IV»! Mauro

Nunca llueve a gusto de todos, Mauro. Para ser sinceros, «Overwatch» tiene mucho potencial. Ahora que los juegos con cuota mensual no tienen tanto tirón como antes, Blizzard está probando nuevas formas de generar ingresos. «Hearthstone», que es un juego online y gratuito (con micropagos) como «Overwatch», ha sido un gran éxito, así que parece lógico que quieran probar algo similar, pero con un shooter multijugador tipo «Team Fortress 2». ¡Démosle una oportunidad antes de juzgarlo!



CON VOLANTE



Me acabo de comprar un volante Logitech G25 de segunda mano, y estoy deseando probarlo con un buen simulador de coches, pero que tenga buenos gráficos. ¿Qué me recomendáis? Telure48



Prueba, por ejemplo, el genial «Assetto Corsa», que es un simulador con unos gráficos alucinantes y un gran soporte del G25, o «Raceroom», que es gratis (aunque ampliable mediante pago). Ambos están dando mucho que hablar últimamente; y habrá que esperar a «Project CARS».

FORMIDABLE



Tras casi una década sin comercializarse, títulos clásicos de LucasArts como «Sam & Max Hit the Road», «X-Wing» o «Tie Fighter» se comercializan por primera vez en formato digital, sin DRM y con todas las expansiones, manuales, etc. Son auténticas obras maestras que merecen estar en cualquier juegoteca. ¡Para cuándo un remake como Dios manda! Los puedes encontrar en gog.com

LAMENTABLE



¿Te acuerdas de «Prey»? Era un divertido shooter en primera persona en donde encarnabas a un indio cheroqui cuya reserva era atacada por... extraterrestres. Gracias a las alteraciones de la gravedad, era un título fresco que tuvo una buena acogida. «Prey 2» llevaba en desarrollo desde 2010, pero ahora Bethesda anuncia su cancelación. Una lástima, porque por las imágenes tenía muy buena pinta...

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿QUÉ...
nuevos proyectos tiene en mente Jade Raymond – productora de los primeros juegos de «Assassin's Creed»– ahora que ha abandonado Ubisoft?

¿CONSEGUIRÁ...
el remake no oficial de «Resident Evil 2», realizado por el grupo indie italiano Invader Games, llegar hasta el final sin que Capcom intervenga?

¿POR QUÉ...
en los últimos años los juegos de F1 siguen una trayectoria similar a la de Fernando Alonso, que siempre está cerca de ganar, pero no acaba de rematar?

¿CÓMO...
es posible que Mike Maulbeck, creador de «Paranautical Activity» amenazara de muerte en Twitter a Gabe Newell, el jefazo de Steam, por etiquetar erróneamente a su juego como "beta"?

¿DÓNDE...
ha fallado Dawngate, el esperado MOBA de EA, que llevaba 18 mesas de beta, para que se haya cancelado sin avisar?

JUEGO DEL MES micromanía

Aquí mi fusil, aquí mi PEM...

Call of Duty Advanced Warfare

La guerra mola. Aunque no por lo de matar, sino por los cacharros tecnológicos del futuro. Pero, pese a todo, hay que seguir usando balas. ¡Qué cosa más viejuna!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Sledgehammer/Infinity Ward/Raven/Activision
- **Distribuidor:** Activision ▶ **Nº de DVDs:** 6
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 59,90 €
- **Web:** www.callofduty.com/es/advancedwarfare

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misiones:** 15
- **Personajes jugables:** 1
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** 12 versus, Supervivencia EXO Cooperativo

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 690, GeForce GTX 550 Ti
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core i3 530 a 2.93 GHz, Phenom II X4 810 a 2.60 GHz
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 55 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTS 450, Radeon HD 5870
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 60 GB
- **Tarjeta 3D:** GForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



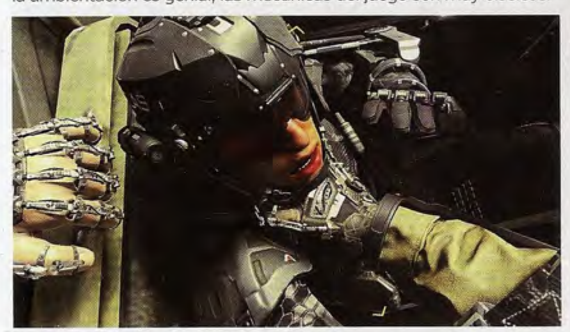
Kevin "Irons" Spacey es el amo del mundo. Al menos, en cuanto a armamento y tecnología bélica. Es el dueño y señor de Atlas.



La guerra ya no es moderna, ¡es futurista! «Advanced Warfare» lleva la guerra a nuevas cotas de tecnología con una historia en la que el terrorismo global amenaza la paz del mundo. ¿O no es así?



No tan moderno. Aunque los detalles de las armas son futuristas, y la ambientación es genial, las mecánicas del juego son muy clásicas.



¡Amigo, cédeme el puesto! Es menos sorprendente de lo esperado, pero hay acciones brillantes, como quitarle el helicóptero a los malos.



¡Mola mucho ese EXO que llevas! Los exoesqueletos son la pieza clave del soldado del futuro. Más que las armas, y casi que el propio soldado. Gracias a sus potenciadores y accesorios, eres un súper soldado.

ATLAS, UNA MEGACORPORACIÓN ARMAMENTÍSTICA, DOMINA LA TECNOLOGÍA BÉLICA DEL FUTURO

La guerra de «Advanced Warfare» mola. Mola mucho. La nueva entrega de «Call of Duty» hace olvidar, afortunadamente, los problemas técnicos y la ramplona trama de «Ghosts». Y eso que tampoco es que el guión del juego de Sledgehammer sea como para tirar cohetes, pues no deja de ser un batiburrillo de tópicos sobre malos malísimos, héroes impecables y una historia que, aunque por momentos parece que abandona el típico maniqueísmo que domina la acción –y más la bélica– últimamente, ofrece ideas estupendas muy desaprovechadas en sus posibilidades de historia y desarrollo de acción.

Pero, así y todo, «Advanced Warfare» mola. Es un juego impecablemente realizado en lo técnico y muy bien diseñado en sus misiones.

La campaña nos lleva a un futuro a medio plazo, a mediados del presente siglo, donde las guerras ya no las libran en su mayoría los ejércitos de los estados, sino los ejércitos privados de las corporaciones armamentísticas. Y, entre estas, Atlas es la número 1 en desarrollo de tecnología bélica. Sin embargo, el ejército de los Estados Unidos sigue teniendo presencia como uno de los grande ejércitos nacionales que quedan en el mundo. Pero por poco tiempo.

En una misión de los marines en Seúl, los soldados Irons y Mitchell caen en combate. El primero, muerto. El segundo, mutilado. En el funeral de Irons, Mitchell conocerá al padre de su amigo, Jonathan Irons, máxi-

LA REFERENCIA

Call of Duty Ghosts



- Ambos ofrecen acción bélica futurista, pero en «Advanced Warfare» está más lograda la ambientación tecnológica.
- En el apartado técnico, «Advanced Warfare» es superior, con una calidad gráfica mucho más elevada.
- El multi de «Advanced Warfare» ofrece alternativas y detalles más atractivos.

IRONS: EL AMO DEL MUNDO



El personaje de Jonathan Irons, es lo más atractivo y destacado del juego, y eso que su papel no deja de ser –como el guión, en general– un refrito de tópicos sobre lo malas que son las megacorporaciones y los que las dirigen. La sensación es que, como muchos detalles de la campaña, tanto el personaje como la historia están muy desaprovechados. «Advanced Warfare» es un juego de acción estupendo, pero no muy sorprendente. Eso sí, la elección de Kevin Spacey ha sido un acierto.



Algunas armas atraviesan ciertos materiales, así que no te cortes en probar a disparar a través de paredes y obstáculos. Puede que te sea más fácil de lo que pensabas acabar con los enemigos.





El camuflaje óptico y la visión nocturna adquieren un tinte muy realista. Es una pena que no se exploten más durante el juego.

MULTIJUGADOR FUTURISTA

El modo multijugador de «Advanced Warfare», como el de anteriores títulos de la saga, será el más destacado para muchos fans, que disfrutarán de nuevos juguetitos.



› Doce modos y muchos gadgets. Drones o torretas no son novedad, pero el uso de los exos y las habilidades que ofrecen aportan un aliciente que, además, mejora la jugabilidad.



› Coopera y vence. Sobre los exos, además, se ha diseñado un nuevo modo de juego –fuera del multi– cooperativo: la Supervivencia EXO, que alarga la vida de «Advanced Warfare».



Hay vehículos de todo tipo que puedes manejar en la campaña, aunque la presencia de muchos es puntual y casi anecdótica. Está bien la variedad que aportan, pero su uso es muy restringido y dirigido.

mo mandatario de Atlas. A partir de ese momento, todo cambiará para Mitchell. Todo cambiará para ti.

Futuro cibernético

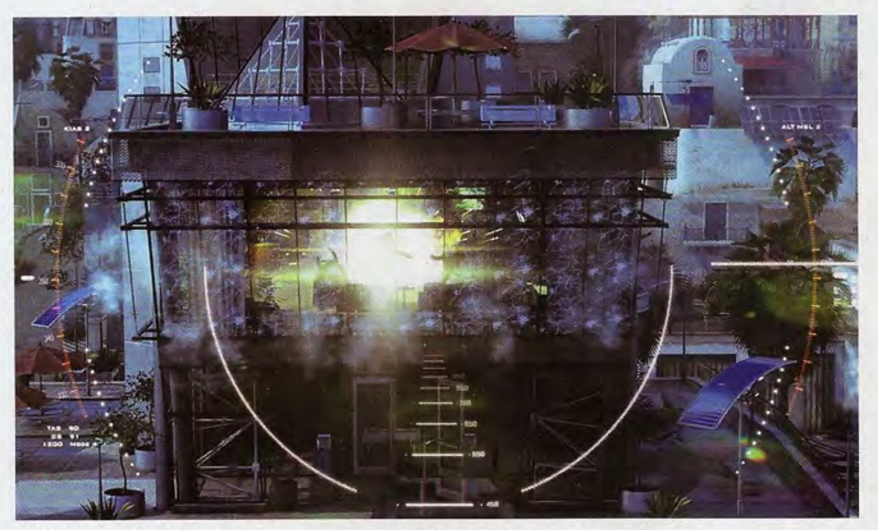
El futuro de la acción bélica de «Advanced Warfare» se basa en la tecnología. Informática, cibernética, telecomunicaciones, camuflaje, armas avanzadas, drones inteligentes... Al menos, en la ambientación, que es donde el juego de Sledhehammer se sale –como en el motor gráfico, en el que por fin se nota un salto importante, con modelos de personajes sensacionales en sus detalles–.

Mitchell obtiene un brazo cibernético, cortesía de Atlas, tras ingresar en sus filas. Allí conocerá a Gideon y otros personajes, clave en las misiones que vendrán después, pero no vamos a hacerte spoilers en la trama. Mejor, descubre tú todo lo que pasa entre ellos y Irons, que es la clave –muy previsible, ya te lo avisamos– del desarrollo de la historia.

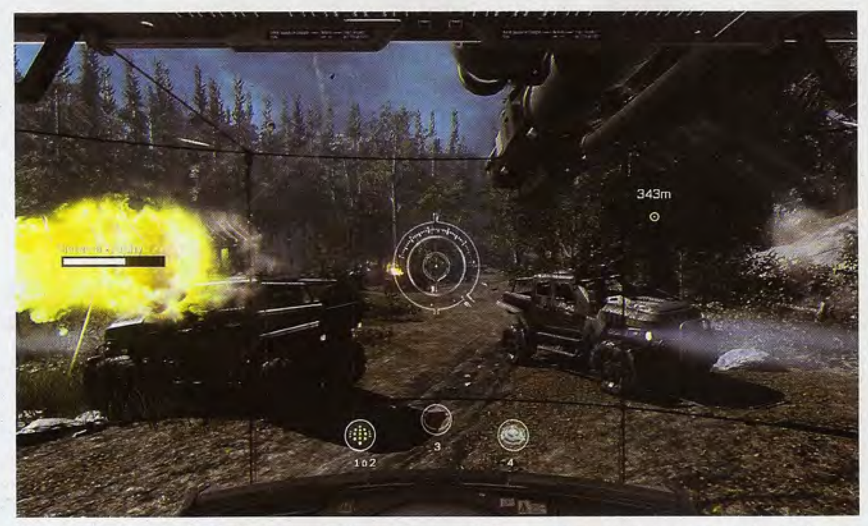
LA AMBIENTACIÓN Y LOS DETALLES DE DISEÑO SON FUTURISTAS, PERO LA ACCIÓN ES MUY TRADICIONAL

Pero si hablamos de la ambientación como lo mejor es porque, como es habitual, la libertad de acción brilla por su ausencia y estás constantemente dirigido en la historia. No es malo en sí, porque la acción está muy bien orquestada. Es intensa, tiene un ritmo buenísimo. Y tiene momentos memorables. Pero deja poco lugar a la improvisación salvo momentos puntuales en algunas misiones. Tan es así, que te quedas de piedra cuando aparece, por primera vez en un «Call of Duty», un mensaje de "no abandones la zona de la misión", como pasaba en «Battlefield 3», por ejemplo. Y si te sales, a empezar desde el punto de control.

Es una pena porque la parafernalia futurista y todas tus armas y posibilidades se quedan limitadísimas. Es más, las posibilidades del EXO –el exoesqueleto que potencia las habilidades del soldado– quedan en un plano secundario y las mecánicas de juego son más que arquetípicas. Las posibilidades reales de los nuevos ju-



¡Objetivo localizado! El uso de los drones en la misión de Santorini es uno de los puntos más atractivos de la misma. Además, te servirá como entrenamiento para manejarlos en el multijugador.



A cañonazo limpio. Será el único modo de escapar cuando los enemigos empiecen a acosarte en cierta misión. Sobre todo porque te vendrán unos cuantos tanques de frente y a esos las balas no les hacen nada.

HÉROES DEL FUTURO

Uno de los aspectos más logrados de «Advanced Warfare» es su ambientación, donde casi todo parece creíble.



Sentinel frente a Atlas. ¿Qué puede parar a un gigante sino otro gigante oculto? Al final, la guerra sigue siendo asunto de dos bandos, aunque en un conflicto global con súper soldados.



A contar enemigos a través de las paredes. Las granadas marcadoras y las armas con mira de resalte de blancos son dos estupendos aliados durante la campaña. Úsalos cuando puedas.



La clave está en el EXO. La abreviatura de exoesqueleto define a la "armadura" futurista que te permite desde aumentar tu fuerza hasta dar enormes saltos, usar un gancho o levantar un escudo.



Mejorar la potencia del EXO no es clave, en realidad, para avanzar, pero sí ayuda en las misiones finales cuando los enemigos son más duros. Aunque el final, final tiene otro EXO protagonista.



El megasoldado. El EXO AST toma el protagonismo en la fase final del juego, cuando todo se empieza a salir de madre. No te vamos a hacer ningún spoiler, sólo decirte que es de lo más divertido.

guetes técnicos pueden ser obviadas la mayoría de las veces.

Un espectáculo visual

«Advanced Warfare» es un espectáculo visual, eso sí. Sus diseños son buenísimos, y algunas escenas son impresionantes, aunque la jugabilidad en sí recuerde a multitud de otros juegos, desde «Batman Arkham» o «Dishonored» –ya entenderás la comparación– a anteriores «Call of Duty».

«Advanced Warfare» es un importante salto adelante desde el casi fiasco de «Ghosts» en su campaña, es intenso, divertido, variado y brillante en momentos puntuales. Pero no es sorprendente.

Se echa de menos profundizar más en personajes, guión, libertad de acción... Pero lo que ofrece, lo hace de forma impecable. La pregunta es si eso es suficiente a estas alturas. Para muchos, sí. Para otros, no. La decisión es tuya. Te da lo que ofrece, ni más ni menos, y lo hace muy bien. Es un juego con una producción brillante. Y si es lo que buscas, no lo hay mejor. A.P.R.

ALTERNATIVAS

Sombras de Mordor

Uno de los juegos de acción más atractivos, interesantes y variados del momento, del universo Tolkien.

▶ Más inf. MM 238 ▶ Nota: 95

Borderlands: The Pre-Sequel

El regreso a Pandora nos lleva a pelear junto a Jack el Guapo.

▶ Más inf. MM 238 ▶ Nota: 84

nuestra opinión

EL FUTURO TECNOLÓGICO DE LA ACCIÓN.
El terrorismo global y la tecnología bélica dominan la acción de una historia en que las armas imponen su fuerza en el mundo.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●○○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- El excelente salto cualitativo y cuantitativo en la calidad gráfica. Los modelos de personajes son espectaculares, sobre todo en primeros planos.
- Lo variado de las misiones del juego, abarcando objetivos diversos, y los juguetes tecnológicos.
- Un estupendo multijugador versus y cooperativo.

Lo que no nos gusta

- La trama no deja de ser un refrito de tópicos. El final de la historia y los roles de los personajes se ven venir desde el primer minuto de juego.
- Se podía haber abierto más la mano en la libertad de acción y en la profundidad social de la historia.

Modo individual

Bueno, pero podía haber sido más profundo. Es estupendo y divertido, pero la tecnología bélica y la trama daban para más.

La nota 90

Modo multijugador

Más multi, más juguetes. El uso de los EXO aporta un plus a la movilidad y mayor dinamismo. Los modos son variados y divertidos.

La nota 92



JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Locura, muerte y monstruos!

The Evil Within

Es bueno volver la vista atrás para recuperar la esencia de lo que hemos olvidado, aunque mirar demasiado atrás puede desatar la locura. Bendita, bendita locura...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Aventura/Survival Horror
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Tango Gameworks/Bethesda
- **Distribuidor:** Koch ▶ **Nº de DVDs:** 6
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 59,99 €
- **Web:** *www.theevilwithin.com*



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Capítulos:** 15
- **Tipos de arma:** 5 (más granadas)
- **Mejoras de arma:** 5 niveles
- **Mejoras físicas:** 4 tipos (5 niveles)
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** i7 quad o equivalente
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



¿Aquí no hay nadie normal? Va a ser que no. Experimentos médicos, una extraña infección, poderes sobrenaturales. Muy normal.



Hmm, este fusible aquí y ese allá. Los puzles de «The Evil Within» van de lo más evidente a lo más delirante. Pero todos son lógicos.



¿Es un mal sueño o es real? Tú, por si acaso, no dejes de correr, que el Mal está cada vez más cerca. ¡Corre Forest, corre!



Tus peores pesadillas se hacen realidad en PC. «The Evil Within» nos devuelve la esencia del survival horror clásico, poniendo al día el apartado técnico y visual, con la locura y la culpa como eje de la trama.



No dejes que te cojan, Sebastián. El detective Sebastián castellanos se ve acosado toda la aventura por monstruos, zombis, alucinaciones y visiones terroríficas. Y el daño que le hacen todos es muy real.

AYUDA AL DETECTIVE SEBASTIÁN CASTELLANOS A SOBREVIVIR A UNA AVENTURA DE MUERTE Y HORROR

Esperado como pocos, el regreso de Mikami con «The Evil Within» no nos ha defraudado en absoluto. La aventura del detective Sebastián Castellanos nos somete durante más de 15 horas –lo que no está nada mal– a una auténtica tortura de horror, pesadillas, alucinaciones, angustia, claustrofobia e inquietud. También durante todo ese tiempo nos permite disfrutar a lo grande del terror, el gore, los desafíos, la acción, los puzles, la lógica, una ambientacion fascinante y absorbente, y los diseños de alguno de los escenarios y criaturas más alucinantes que puedas recordar en un survival horror.

La aventura comienza en un manicomio en el que se ha producido una masacre, pero pronto el escenario se muda a una sucesión de entornos a cada cual más espeluznante, pero... también volvemos a lo que parece el mundo real, afectado por una destrucción masiva y la invasión de monstruos horripilantes. Y eso es sólo el principio.

Pesadilla y realidad

«The Evil Within» tira en el aspecto técnico de una versión fuertemente personalizada del IdTech 5, eso le permite cuidar la dirección artística y el apartado gráfico de forma increíble, algo que redunda en el diseño de la jugabilidad, pues de múltiples detalles gráficos dependen algunos de los puzles del juego. Es algo que también se aprovecha en pro de la variedad de los escenarios. Los quin-

LA REFERENCIA

Outlast

- Ambos son Survival Horror aunque «The Evil Within» es mucho más largo y variado que «Outlast».
- Toda la historia de «Outlast» se desarrolla en un sanatorio. «The Evil Within» tiene entornos más diversos.
- «Outlast» se juega en primera persona y «The Evil Within» en tercera.

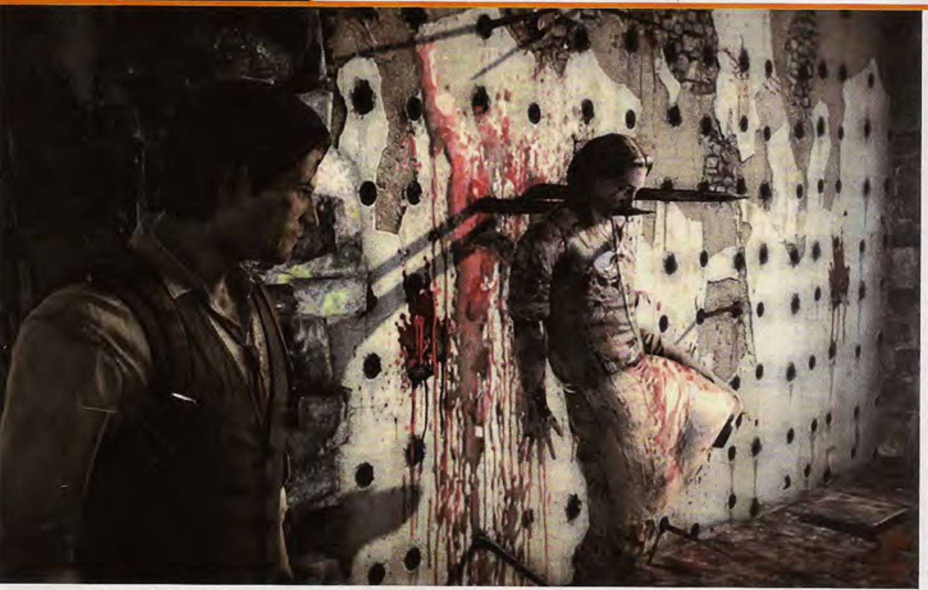


RUVIK, ¿QUÉ ES LO QUE QUIERES?



La respuesta a esa pregunta es una de las claves de la trama de «The Evil Within». El mal, el desastre, la locura a la que se ve sometido Sebastián encuentra su origen en Ruvik, el alterado, demente y sádico reverso tenebroso del que un día fue un niño feliz. Pero eso Sebastián no lo descubre hasta bien avanzado el juego.

Sin intención de hacer spoilers, además de descubrir la identidad de Ruvik y el origen de su locura, quizá el final del juego te deje más epatado de lo que crees...



¡A ver si esto va a ser una trampa! ¿Ves algo que te una pista? Hasta lo que parece imposible de superar encierra una solución. Piensa, mira bien a tu alrededor y... por qué no, ¡prueba cosas!





Tú ves un monstruo de pelo largo, pero la historia detrás de esta criatura de pesadilla te revelará su identidad... y si es real o no.

MANICOMIO DE IDA Y VUELTA

El manicomio al que podemos acudir para salvar las partidas -busca las habitaciones con el espejo- es mucho más que un remanso de paz. Sebastián es capaz de crecer allí...

Mejorando a Sebastián. Una silla que parece de tortura permite mejorar las habilidades del protagonista y la potencia de su armamento. Y creenos, necesitas hacerlo a todas horas.





¿Por qué se estropea? La presencia de una misteriosa enfermera y la comprobación de que el entorno del manicomio se degrada, fase a fase, es parte de la trama. ¿Qué ocurre ahí?



Vale, vale, no os gusta que entren en vuestras tierras. Y como por la pinta que tienen y los que son no va a ser fácil acabar con ellos a tiros, a veces es mejor huir -aunque sea de cobardes- que pelear.

ce capítulos en los que el detective Castellanos busca las respuestas a lo que no tiene demasiado claro si es real o una pesadilla espantosa nos hacen pasearnos por aldeas ominosas, catacumbas lúgubres, cementerios, ciudades destruidas, un demencial manicomio y muchos más entornos que parecen sacados de una imaginación enfermiza. Bueno, no lo parecen, lo están.

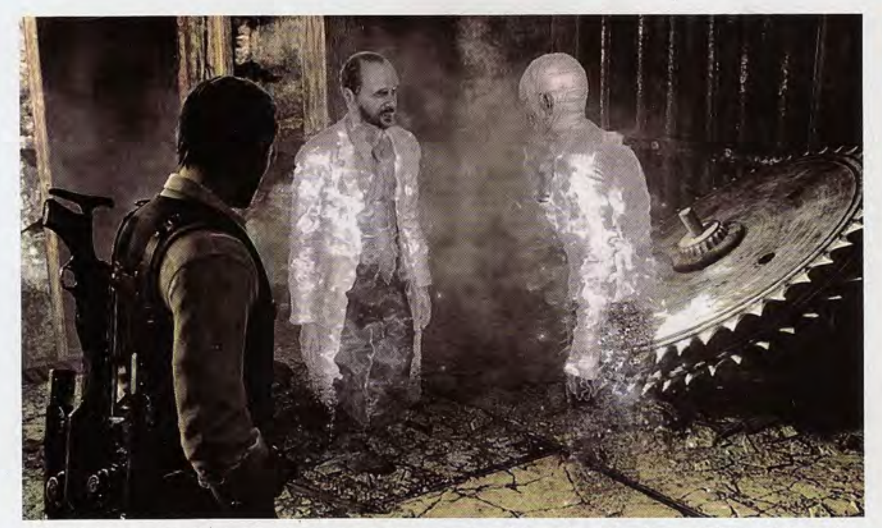
Uno de los grandes aciertos de «The Evil Within» en el diseño es usar una perspectiva en tercera persona –aunque juega en su contra en algunos momentos por culpa de problemas de cámara–, lo que da una perspectiva del entorno realmente completa, centrando la acción en un radio cercano a la posición del protagonista. A veces, esto se trastoca por completo en algunos capítulos del juego, lo que te descoloca y, por desgracia, deja los momentos más flojos de «The Evil Within», como el capítulo 6 –Perdiendo el Control–, o el capítulo 15 –y no son los únicos–, donde la puntería a larga distancia se convierte en clave y marca una separación con el excelente diseño de otros capítulos, más angustiosos y claustrofóbicos.

EL SURVIVAL HORROR CLÁSICO SE VUELVE MÁS REALISTA Y ESPECTACULAR EN LO GRÁFICO

Juega contigo

Pero esa variedad es también un punto a favor del juego, no se puede negar. Algo que hace de maravilla «The Evil Within» es jugar con los sentimientos y percepciones del jugador –aunque parezca irónico– pues constantemente le das vueltas a si lo que le está pasando a Sebastián es una atroz pesadilla o es real.

Las idas y venidas del personaje al manicomio en que puedes salvar las partidas y mejorar las habilidades y armas de Sebastian, por ejemplo, dan un aire sobrenatural a la historia. Algo que se contrapone con algunos capítulos que parecen vivirse en un mundo real alterado por poderes sobrenaturales. Ese juego, ese cambio, esas alucinaciones, monstruos y zombis, esas visiones fantasmales y



Así que esto es lo que pasó... En algunos momentos clave Sebastián activa ciertas visiones del pasado que van dando coherencia a la pesadilla que está viviendo y padeciendo. Pero aún queda mucho por saber.



¡Hombre, el sobrino de cara de cuero! Los diseños de los enemigos son espeluznantes. Algunos se inspiran en películas míticas, otros son totalmente originales, pero igual de aterradores y temibles.

LAS CLAVES DEL TERROR

Existen diversas formas de afrontar el desafío de «The Evil Within», pero estos son algunas de las claves a considerar.



Mejor en sigilo. No es una estrategia válida para todos los enemigos, pero siempre que puedas es recomendable atacar en sigilo por la espalda. Te ahorras munición y disgustos.



¡Ojo con las trampas! Hay bombas activadas con cables o por presencia, cepos... y mucho más. Todas se pueden esquivar, pero también desactivar. Ojo, algunas pueden estallar en el intento.



Puzles macabros. Los puzles del juego son espeluznantes. Van desde lo simplemente macabro hasta lo mortal. Algunas fases, de hecho, son un enorme puzle en sí mismas. Eso sí, la lógica las domina.



Vigila tu equipo. Es importante saber siempre con qué cuentas, no sólo por la munición y el tipo de armas, sino porque, por ejemplo, puedes crear también virotes de distintos tipos para la ballesta.



Desvela la historia. Repartidos por todo el juego hay documentos que desvelan la historia de Sebastián, de otros personajes, de Ruvik... Si quieres enterarte de todo, búscalos.

la aparición de Ruvik, tu Némesis y en torno al que parece girar la justificación de todo lo que pasa, te aturde, te zarandea y te pone el cuerpo del revés. Es una sensación impresionante para un survival.

Imperfecciones

«The Evil Within», sin embargo, no es un survival horror perfecto, ni mucho menos. Sus defectos de jugabilidad –cámaras, puntos de control– típicos llegan a frustrar en ocasiones, cómo el forzar los recursos al mínimo, lo que está muy bien para un survival, pero si lo combinas con una exigencia en la puntería que roza lo ridículo en ocasiones, te hace odiarlo tanto como amarlo.

Es una virtud y un defecto. Juega contigo y tus sentimientos muy bien, pero cuando repites una misma escena diez veces mientras otros capítulos te los pasas con la gorra, sabes que el equilibrio falla.

Y, sobre todo, sus brutales requisitos mínimos no se corresponden con la perfección que deberían dar. «The Evil Within» es un juego genial, pero podía haber sido mejor. A.P.R.

ALTERNATIVAS

Amnesia: Machine...

Un survival donde la ambientación también es clave, aunque su desarrollo es más críptico.

▶ Más inf. MM 224 ▶ Nota: 86

Dead Rising 3

No es un survival, propiamente dicho, pero los zombis y el gore le otorgan un toque especial.

▶ Más inf. MM 236 ▶ Nota: 90

nuestra opinión

SOBREVIVE AL HORROR Y LA LOCURA. Investiga una masacre en un manicomio y sobrevive a la locura que acecha al detective Sebastián Castellanos.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- La ambientación es espectacular, mezclando muy distintos entornos y estilos.
- La acción es trepidante y variada, tanto como cada uno de los 15 capítulos del juego.
- Es desafiante y los diseños de escenarios, puzles, enemigos y armas son realmente fascinantes.

Lo que no nos gusta

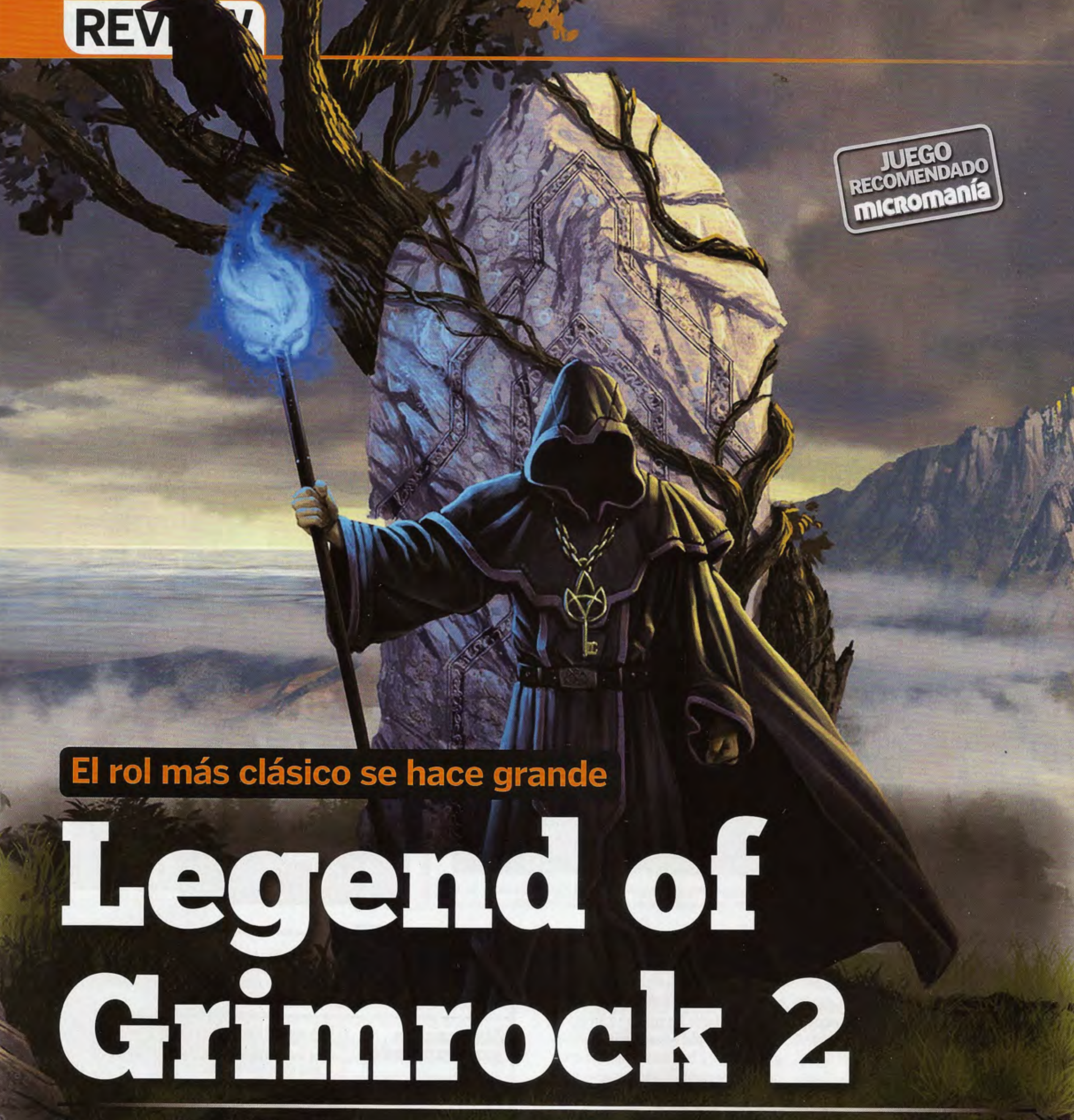
- Algunos problemas con las cámaras son un auténtico dolor a la hora de pelear o huir.
- Los puntos de control. Frustrantes en muchas ocasiones y mal, muy mal colocados.
- Un poco más de pulido técnico habría sido bueno.

Modo individual

Una maravillosa pesadilla para disfrutar pasándolo mal. **El regreso de Mikami nos trae un survival horror magnífico, largo, variado, espectacular en su ambientación, lleno de detalles y nada amable con el jugador. Es difícil, es duro, es frustrante por momentos... pero es una maravilla. Eso sí, podía haber estado más pulido técnicamente.**

La nota

92



El rol más clásico se hace grande

Legend of Grimrock 2

De las profundidades de las mazmorras de Grimrock a los azules cielos y costas de la Isla de Nex. ¿Hay algo mejor que disfrutar de la libertad? ¡Hacerlo jugando a rol!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Almost Human
- **Distribuidor:** Almost Human
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 21,99 €
- **Web:** *www.grimrock.net*

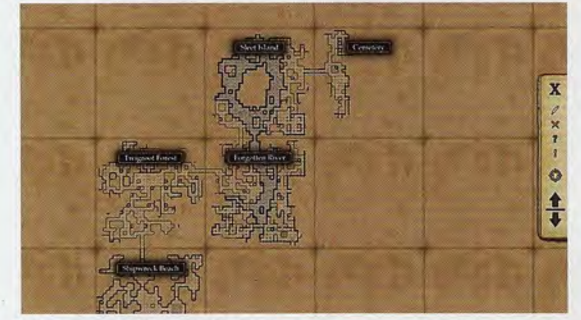
LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Razas:** 5
- **Clases de personaje:** 8
- **Tipos de enemigo:** 42
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Intel Dual Core a 2.33 GHz o AMD a 3 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800, Radeon 4850, Intel HD 5200
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam, GOG)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL


Los enclaves mágicos te harán avanzar. Pero desvelar sus secretos exige mucha exploración y lógica en la resolución de puzles.


Ahora es mucho más fácil... El automapa es una ayuda incuestionable, pero puedes jugar al estilo clásico, dibujando tú uno.


¿Qué encierra ese arcón? A veces necesitas llaves para abrir los arcones que encuentres, pero las llaves no son infinitas. Elige bien.


¡La isla de Nex espera a los aventureros! Si te gusta el rol clásico, el desafío de «Legend of Grimrock II» te lo hará pasar en grande. Bosques, pantanos, mazmorras y castillos ponen a prueba tus habilidades.


¡Lucha con todas tus fuerzas! Los monstruos y criaturas que pueblan la isla de Nex son temibles y te atacan en cuanto te detectan. A veces, por todos lados. Ten cuidado de cómo te mueves.

La gran apuesta –y arriesgada– que Almost Human realizó con «Legend of Grimrock» les dio un enorme rédito en prestigio y una fama merecida al devolver el estilo del rol más clásico a la actualidad, sabiendo combinar magistralmente mecánicas de hace décadas con una puesta al día técnica impecable. Pero volver a la misma fórmula en esta segunda entrega de la saga es, si cabe, más arriesgado. ¿Es más de lo mismo? ¿Se han repetido sin innovar? Si eres fan del género, aleja tus dudas y temores, porque Almost Human lo ha vuelto a hacer. En lugar de dormirse en los laureles han sabido innovar lo necesario –y más– para desarrollar el concepto que elevó «Legend of Grimrock» al Olimpo del rol indie más allá de lo esperado.

LIDERA UN GRUPO DE CUATRO AVENTUREROS EN LA ISLA DE NEX, EN UN DESAFÍO DE ROL CLÁSICO

Si buscas una aventura rolera con sabor añejo, pero virtudes modernas, nada mejor que «Legend of Grimrock II».

En la Isla de Nex

Lo primero que se aprecia en «Legend of Grimrock II» es el radical cambio de escenario. Las oscuras mazmorras de Grimrock dan paso al terreno abierto de la Isla de Nex, a la que llegas tras un naufragio. Allí, un bromista y misterioso anfitrión ha sembrado la isla de desafíos, trampas y criaturas nada amistosas. Diversos mensajes que encuentras te van dando cuenta de lo que espera de sus visitantes, y no es otra cosa que la supervivencia. Sí, porque toda

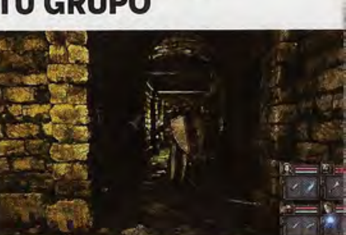
LA REFERENCIA

Legend of Grimrock

- El diseño de acción y la jugabilidad son muy similares, aunque el entorno cambia considerablemente.
- Los puzles siguen teniendo el mismo protagonismo ahora que ya ofrecieron en el juego original.
- La libertad de exploración es mayor en «Legend of Grimrock II».



PERSONALIZA TU GRUPO



En «Legend of Grimrock II» has de pensar al estilo del rol clásico –y más viejuno–. La disposición y configuración del grupo de aventureros es clave. Y no hablamos únicamente de la selección de clase y habilidades de cada personaje. Los detalles van más allá.

En el rol clásico en el que se inspira «Legend of Grimrock II» –como su antecesor– la situación de cada personaje en el cuadro que representa al grupo es importante. Situar delante a los más débiles no te hará avanzar mucho.



Puzles, puzles y más puzles. ¿Cómo lo resolverás? Recuerda que la lógica siempre impera en todo lo que hay en «Legend of Grimrock II». Y si a veces la respuesta no es evidente, es que está oculta...

TU ROL, A TU MEDIDA

La versatilidad y flexibilidad del rol de «Legend of Grimrock II» va más allá del juego, y se deja ver en las opciones de personalización y creación que nos ofrece.



Crea tu propio juego. El editor que Almost Human incluye con «Legend of Grimrock II» es toda una declaración de intenciones, buscando motivarnos para crear nuestros propios desafíos. Es intuitivo, potente y lleno de posibilidades.



Crea tu propio aventurero. Pero esa flexibilidad también queda manifiesta en el editor de personaje para, ahora sí, crear nuestro grupo de aventureros. Las habilidades, atributos y opciones definen un estilo propio. El tuyo.



Es necesaria una ofrenda, ¿verdad? Nada es decorativo en la Isla de Nex. Una piedra, una estatua, una cerradura. Si perservas, accederás a todo sin problema.



¿Plantas que están vivas? Pues sí, y tienen muy mala leche. Además, su naturaleza vegetal les pemite mover sus raices bajo tierra, apareciendo y desapareciendo.

la isla de Nex no es sino una enorme sucesión de trampas mortales.

Allí, el ciclo de día y noche tiene más importancia de lo que imaginas. Las puertas cerradas, los arcones repletos de misterios, los enclaves mágicos esperan de ti que demuestres tus habilidades lógicas, tácticas y de combate.

Como en el juego original, la exploración y los combates se producen en tiempo real, aunque el movimiento se ciñe a avances en cuatro direcciones, paso a paso, lo que implica que tus reflejos y tu pensamiento han de ser rápidos.

Además, los nuevos escenarios ofrecen más desafíos, no sólo por las trampas y los enemigos. En «Legend of Grimrock II» existen ríos, estanques y zonas pantanosas que has de conocer antes de avanzar. Es posible, por ejemplo, bucear, pero has de ser rápido moviéndote antes de ahogarte.

En «Legend of Grimrock II» disfrutas el rol clásico a la grande con nuevos desafíos lógicos y de combate, además de afrontar peligros nuevos. Sin ser tan revolucionario como su antecesor, es un juegazo al que sólo le falla la traducción. A.P.R.

ALTERNATIVAS

Divinity Original Sin
Rol clásico, pero en un estilo muy diferente, donde la libertad es la clave del progreso y la acción.
▶ Más inf. MM 235 ▶ Nota: 94

Lords of the Fallen
Un estilo radicalmente diferente de rol, más moderno y donde los puzles no son tan relevantes.
▶ Más inf. MM 238 ▶ Nota: 84

nuestra opinión

SOBREVIVE A LOS PELIGROS DE LA ISLA DE NEX. Crea un grupo de aventureros y sobrevive a los desafíos roleros de una isla a la que llegas tras un naufragio.

Valoración por apartados
- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta
- El cambio de escenario desde el juego original, que no es sólo decorativo, sino que influye decisivamente en la jugabilidad.
- El protagonismo de los puzles. No todo es combate, aunque también es un pilar del diseño.
- Las notables mejoras en el apartado gráfico.
- Las posibilidades de creación y personalización.

Lo que no nos gusta
- Un pequeño error en una pulsación de más al moverte puede provocar un desastre.
- El idioma sigue siendo la asignatura pendiente de Almost Human. Hay otros, aparte del Inglés.

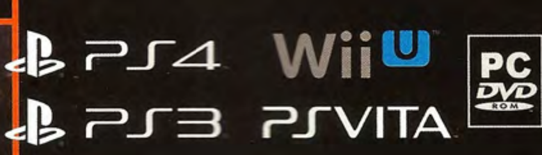
Modo individual
Un desafío para los amantes del rol clásico. Esta segunda entrega de la saga muestra una clara evolución en el diseño, los desafíos y la variedad de puzles. Los combates y diseños de criaturas, habilidades y personajes también han ido adelante. «Legend of Grimrock II» es un juegazo de rol para los amantes del estilo más clásico del género.

La nota
93

¿QUÉ MISTERIOS ESCONDE LA TORRE DE TESLA?

TESLAGRAD





JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Para amantes de los turnos!

Endless Legend

Es duro ser un adicto, pero se puede escapar del influjo de Sid y sus muchachos... Oye, y eso de Auriga, ¿qué es? ¡Anda!, si hay facciones, y unidades, y turnos, y...

LA REFERENCIA



Beyond Earth

- **Son juegos de estrategia por turnos**, en los que hay que conquistar un planeta. «Beyond Earth» es futurista y «Endless Legend» de fantasía.
- **En ambos hay que controlar factores bélicos, sociales, económicos...** aunque «Beyond Earth» es más profundo en esto.

El de Auriga es un planeta sorprendente. Y lo es por múltiples razones. No se trata sólo de que visualmente el mundo de «Endless Legend» ofrezca unos entornos que combinan de forma magistral el minimalismo con un completo detalle gráfico –y no, no es incompatible–. Tampoco es únicamente porque esté habitado por facciones tan variadas como criaturas necrófagas, grupos tribales o civilizaciones avanzadas.

Es por todo eso y más, pero sobre todo porque, aunque de manera aparente adopte una fórmula más que conocida en el mundo de la estrategai, con los turnos, la gestión de recursos y la evolución de habilidades como base –cuyo mayor exponente es la saga «Civilization»–, es un juego... ¡¡innovador! Aunque parezca mentira, el diseño de «Endless Legend» es capaz de ofrecer ideas interesantes y nuevas, que lo hacen más variado, jugable y atractivo de lo que opdría resultar si Amplitude se hubiera limitado a copiar las mismas mecánicas ya vistas en mil y un juegos. En cambio, las ha modificado, ampliado y equilibrado para ofrecer algo nuevo, diferente y realmente divertido. Un señor juego.

La conquista de Auriga

El mundo de Auriga es nuestro objetivo. Pero su dominio no es sencillo con hasta 8 facciones luchando por lo mismo. Sin embargo, hay muchas maneras de vencer en «Endless Legend». Tantas como facciones, de hecho, y elegir un bando según nues-

CONQUISTA EL PLANETA AURIGA, EN UN GENIAL DESAFÍO DE ESTRATEGIA FANTÁSTICA POR TURNOS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/Compañía:** Amplitude Studios
- **Distribuidor:** Avance ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 29,99 €
- **Web:** *www.g2g.amplitude-studios.com*

Información centrada en las facciones.

12

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Facciones:** 8
- **Condiciones de victoria:** 8
- **Tipos de mundo:** 8
- **Tipos de unidades:** 4 + héroes
- **Diplomacia:** 4 niveles
- **Investigación:** 6 eras (88 tec.)
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Quad Q8300 a 2.5 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GT460, Radeon HD4580
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL


Toda la información. El interfaz es muy completo, y usa menús desplegables. Al principio es confuso, pero la información es total.


¡No pares de investigar! La investigación de tecnologías se divide en "Eras". Hay 6, con casi 90 habilidades y tecnologías a desarrollar.


¡Cuidado con lo que hay en la niebla! Las áreas inexploradas, como es habitual, ocultan sus contenidos hasta que entras en ellas.


Conquista el mundo de Auriga, turno a turno. El juego de estrategia de Amplitude nos lleva a un planeta donde ocho facciones compiten por conquistarlo. ¿Podrás gestionar, combatir y ser el mejor?


El mapa se divide en áreas que pasan a tu poder al fundar una ciudad. A partir de ese momento puedes asimilar a facciones menores, con el combate o la diplomacia, y explotar los recursos de la zona.

tro estilo preferido de juego es la primera decisión importantes. Y es que en «Endless Legend» hay gran diferencia entre las facciones, sus habilidades, estilos, unidades, etc. hacen que la jugabilidad sea realmente única para cada una, pese a la base similar: fundar ciudades, explotar recursos, mejorar tecnologías y demás.

Además, Auriga está poblada por civilizaciones menores que hay que "asimilar". Según la facción elegida, podrá ser por vía bélica, diplomática, comercial... Y una vez se haya puesto de tu lado, podrás usar sus habilidades o recursos –según–, para potenciar a tu facción.

El avance en «Endless Legend» es dinámico, conquistando regiones al funda una ciudad en ellas, para explotar sus recursos.

Su completa interfaz y opciones resultan algo confusas al principio, pero no es complicado hacerse con todo. Y aunque el combate –magníficamente presentado en el mismo mapa– es algo simple, aporta un plus de variedad a la jugabilidad. «Endless Legend» es una gratísima sorpresa, y si eres fan del género, es un juego imprescindible. A.P.R.

ALTERNATIVAS

›The Banner Saga

El juego de Stoic Studio ofrece también fantasía, pero su partes estratégica se combina con rol.

▶ Más inf. MM 229 ▶ Nota: 88

›Battle Academy 2

Estrategia por turnos, pero ambientada en la Segunda Gurra Mundial, y mucho más sencilla.

▶ Más inf. MM 237 ▶ Nota: 86

Nuestra opinión

ESTRATEGIA DE FANTASÍA POR TURNOS.
Conquista el mundo de Auriga en un juego de estrategia por turnos, venciendo al resto de facciones que pugnan por su dominio.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○
- ›Sonido ●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●●○
- ›Dificultad ●●●○○○
- ›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- La profundidad que ofrece y el control detallado de recursos, unidades, diplomacia y combates.
- La diversidad de las facciones en la jugabilidad. El juego cambia bastante de una a otra.
- La dirección artística del juego en todos sus apartados, por calidad y detalle.
- Las opciones de soporte de mods y edición, que amplían su vida, ya de por sí larga.

Lo que no nos gusta

- El combate está, quizá, algo desaprovechado.
- Al principio te costará hacerte con el control de las opciones de juego, por lo único de su interfaz.

Modo individual

Elige tu facción y conquista el mundo de Auriga. «Endless Legend» ofrece un desafío sensacional para los amantes de la estrategia por turnos. Su ambientación fantástica, la diversidad de facciones y la variada jugabilidad que ofrece cada una de ellas hacen que la rejugabilidad sea enorme. Es completo, absorbente y hasta original.

La nota



Aventureros del nuevo mundo

Wasteland 2

Pero, ¿de verdad alguien querría sobrevivir a un apocalipsis nuclear? ¿Sabiendo lo que vendrá después? Hombre, si es como en «Wasteland 2»... ¡pues claro que sí!

LA REFERENCIA



Fallout New Vegas

- La ambientación de ambos es postapocalíptica, pero el rol de «Wasteland 2» es de un estilo más clásico, y con un aspecto visual muy diferente.
- «Fallout New Vegas» es un juego de un único personaje, mientras que en «Wasteland 2» manejas un grupo de 4.

El de «Wasteland 2» es uno más de los ejemplos de que es posible conseguir títulos de gran calidad gracias al crowdfunding. La propuesta de InXile caló en más de setenta mil fans que apoyaron la producción del proyecto y el resultado es fantástico.

Es algo parecido a lo ocurrido con «Divinity Original Sin». Y aunque también es cierto que la experiencia de los estudios detrás de ambos juegos ha sido una garantía y un plus, el trabajo de InXile, en concreto, ofrece aquello que prometía y mucho más: la vuelta al estilo clásico del rol postapocalíptico que, en la práctica, el primer «Wasteland» se inventó allá por 1988. Esa es la idea que animó el desarrollo del juego, aunque la habilidad de InXile en «Wasteland 2» ha sido potenciar lo bueno de este estilo, puliendo sus defectos –o eliminándolos– y ofreciendo una libertad total –o casi– en la manera de jugar.

Explorando el yermo

Todo arranca en «Wasteland 2» con una muerte. O mejor dicho, con un entierro. A aprtir de este punto, el grupo de exploradores que comandas es enviado a investigar las circunstancias de la muerte del ranger de la Ciudadela, por los terrenos yermos, los asentamientos y los restos de ciudades.

Es la creación del grupo uno de los momentos clave del juego, pudiendo escoger clase entre 9 predefinidas o configurar los personajes a tu gusto en sus habilidades y atributos. Y es que la libertad es una de las cla-

EL ESTILO MÁS CLÁSICO DE ROL POSTAPOCALÍPTICO VUELVE, EN UN MUNDO ARRASADO Y FASCINANTE

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/Compañía:** InXile/Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** *www.wasteland.inxile-entertainment.com*

Información muy básica, pero foros muy activos.

18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes:** 9 (predefinidos)
- **Tipos de arma:** 150
- **Atributos:** 7
- **Tipos de habilidades:** Generales (10), de armas (10), de conocimiento (9)
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core 2 Duo
- **RAM:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 260, Radeon HD 4850
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 40 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL


¿Has elegido bien tu equipo? Dependiendo de la clase del personaje y sus habilidades, procura elegir bien tus herramientas.


¡Bienvenido al mundo tras el apocalipsis nuclear! O, mejor dicho, bienvenido de nuevo, si llegaste a jugar el «Wasteland» original de 1988. El juego que inspiró la saga «Fallout» y títulos posteriores.


¡Vale, hay que entrar, preparaos! Puedes manejar de forma individual o en grupo a tus personajes. Hazlo según la situación.


Cuestión de experiencia. Los puntos ganados con experiencia han de repartirse de forma adecuada. Piénsatelo bien, según el personaje.


¡Cuidado, está detrás! En «Wasteland 2» la disposición táctica sobre el terreno es importante, aunque no tanto como las habilidades de tus personajes, y menos con enemigos pequeños... pero no te confíes.

ves del juego de InXile. Al empezar a explorar el entorno te das cuenta también de cómo funciona el sistema de control. Puedes manejar al grupo en conjunto o a los personajes individualmente, cambiando de "líder" en cualquier momento y, sobre todo, usando sus habilidades a tu aire para resolver los distintos desafíos: puertas cerradas, cajas fuertes, diálogos, uso de armas, de herramientas, de equipo...

«Wasteland 2», al principio, quizá parezca árido para el jugador más novel. Su estilo, clásico, con multitud de parámetros y habilidades a controlar, un interfaz de diálogos algo espartano –las palabras destacadas dan lugar a nuevas frases, que puedes descartar o no, al estilo de las aventuras gráficas– y, sobre todo, la posibilidad de alianzas con todo tipo de facciones y personajes, puede resultar abrumador.

Pero es lo contrario. Justo esa libertad –y las consecuencias que se derivan en la trama– es el pilar de la grandeza de «Wasteland 2». También es mejor gráficamente de lo que parece al principio, y en cuanto le coges el tranquillo se descubre un juego brillante. Una joyita. A.C.G.

ALTERNATIVAS

Divinity Original Sin
Otra vuelta al estilo clásico del rol, en este caso de fantasía, y de mayor profundidad y complejidad.
▶ Más inf. MM 235 ▶ Nota: 94

Legend of Grimrock II
El estilo más fiel a los primeros grandes clásicos del rol revive en la segunda parte de «Grimrock».
▶ Más inf. MM 238 ▶ Nota: 94

nuestra opinión

SOBREVIVIR TRAS EL APOCALIPSIS. Elige a cuatro personajes, y lleva a tus aventureros a cumplir misiones y sobrevivir en un mundo de rol futurista, desolado y hostil.

Valoración por apartados
- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta
- El estilo de rol clásico en que puedes configurar a tus personajes como quieras y manejarlos con total libertad, de forma individual en el grupo.
- La ambientación es estupenda, aunque en las primeras horas todo está demasiado vacío.
- La posibilidad de ser de lo más despiadado y aliarte con facciones de todo tipo. De todo tipo...

Lo que no nos gusta
- A veces el intercambio de objetos entre personajes exige que estén cerca uno de otro.
- La traducción no es mala, realmente, pero a veces tiene expresiones un tanto extrañas.

Modo individual
Rol a la vieja usanza con total libertad de acción postapocalíptica.
No se puede decir que «Wasteland 2» sea un juego para todo tipo de público, pero si te va el estilo clásico, manejando grupos de personajes y con libertad de acción y asumiendo las consecuencias, es una joyita. Podía ser mejor en muchas áreas, pero así y todo es apasionante.

La nota



La caidita de Roma...

Ryse Son of Rome

Roma no se construyó en un día, pero cayó mucho más rápido. Lo que no sabíamos es que ya entonces había súper soldados capaces de salvar ellos solos el Imperio...

LA REFERENCIA



Bound By Flame

- Aunque «Bound by Flame» es un JDR y «Ryse» de acción, coinciden en puntos de sus diseños de lucha, basada en combos, esquivas y defensas.
- La ambientación de «Ryse» es mucho más realista y la de «Bound by Flame» es fantástica, con criaturas legendarias.

El jugador que piense en «Ryse» con los prejuicios de las críticas que ha recibido el título de Crytek tras su paso por Xbox One, es muy posible que ni siquiera se plantee jugarlo. Y sería un error. Sí, es cierto que «Ryse» no es un juego especialmente variado ni profundo, pero eso es algo que también le pasa a la mayoría de los juegos de acción bélica de renombre –sagas como «Call of Duty» o «Battlefield», por ejemplo–. Pero «Ryse» ni es tan ramplón ni tan malo como puedas haber oído. No es perfecto, ni mucho menos, pero sí divertido. Y otra cosa a su favor es su ambientación. No hay tantos juegos de acción de espadazos. Es algo más propio de algunos JDR, pero teniendo en cuenta que en «Ryse» la acción es su única razón de ser –eso, y demostrar la apabullante potencia gráfica del motor CryEngine–, y que en general los combates están bien ejecutados, el entorno histórico es espectacular y por momentos parece que estás dentro de una película, bien merece la pena echarle un vistazo. Quizá 40 euros te parezcan mucho, pero si prefieres esperar a una rebaja, apúntatelo, porque puede merecerte la pena bastante más de lo que piensas.

Por Roma y por venganza

La historia de «Ryse» no es para tirar cohetes. Hay que pelear contra los bárbaros para salvar Roma y, de paso, hay que buscar venganza por el asesinato de tu familia por aquello de hacerlo más personal, aportar

CONVIÉRTETE EN MARIUS TITUS, SALVA ROMA DE LOS BÁRBAROS Y CONSIGUE TU VENGANZA

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Crytek/Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch ▶ **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** *www.rysegame.com* Información muy básica y escasa. Totalmente prescindible.

18



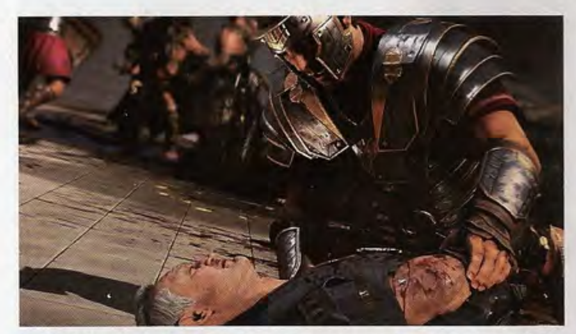


LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misiones de campaña:** 8
- **Tipos de arma:** Espada, lanza, armas fijas –ballestas–
- **Tipos de mejoras:** 4
- **Tipos de ejecuciones:** 6
- **Multijugador:** Sí (cooperativo)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core, Quad Core
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 26 GB
- **Tarjeta 3D:** DirectX 11 con 1 GB
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 40 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



¡Es la hora de la venganza! La trama arranca con el asesinato de la familia del protagonista mientras Roma es invadida por los bárbaros.



Cuestión de coordinación. Los combates tienen su clave en los combos, especialmente contra los jefes. Y las defensas son vitales.



¡Dirige a tus hombre y haz la tortuga! Los guiños históricos a las formaciones militares romanas forman parte de algunas de las fases.



¡Por la gloria de Roma! «Ryse» salta de Xbox One a PC en una versión espectacular en lo visual y de jugabilidad directa y sencilla. Ideal para pasar un buen rato dando espadazos sin muchas complicaciones.



¡Los bárbaros han invadido la capital del Imperio! Y han llegado hasta el mismísimo palacio de Nerón. Menos mal que ahí está Marius, para controlar la cosa... o al menos intentarlo.

el toque dramático y demás. En realidad, da igual. Lo que mola es dar espadazos. Y los combates son entretenidos, exigen coordinación con los combos, no despistarte con las defensas y aguantar sin perder la concentración.

Pero no son perfectos, claro. Los combates tienen en la otra cara de la moneda el que el juego es bastante tramposo en cuanto a las oleadas de enemigos y te lleva demasiado al límite. Los problemas de cámara, además, no ayudan, porque puedes estar haciendo un combate perfecto y que te venga un enemigo por la espaldad sin verlo, y fastidiarte todo. El mosqueo es mayor por la mala colocación de los puntos de control, que te obligan, en general, a repetir largos combates. Tendría que haberse equilibrado mejor.

Pero aunque su sencillez y abuso de los "quick time events" son notorios, el conjunto está muy bien. Ofrece un multijugador coperativo en el que es difícil encontrar jugadores, es cierto, pero es algo que aporta más variedad. Y gráficamente es algo brutal, ¡increíble! Eso sí, si lo quieres exprimir a fondo, más te vale tener un equipazo. A.P.R.

ALTERNATIVAS

Batman A. Origins
Los combates del último juego -por ahora- de Batman recuerdan en ocasiones a los de «Ryse».
▶ Más inf. MM 226 ▶ Nota: 96

Sombras de Mordor
Los combates también tienen un desarrollo parecido, aunque como juego es más variado y completo.
▶ Más inf. MM 237 ▶ Nota: 95

nuestra opinión

SALVA ROMA Y VÉNGATE DE LOS BÁRBAROS. **Métete en la piel de un soldado romano, en busca de venganza contra los asesinos de su familia, y salva el Imperio.**

Valoración por apartados
- Gráficos ●●●●●●
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●○○
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta
- En el apartado gráfico es de lo mejor que hemos visto nunca. Algo espectacular, de verdad.
- Es muy cinematográfico y, por momentos, épico en su narrativa, trufado de cinemáticas.
- Los combates son directos y sencillos, aunque hay que vigilar la coordinación de combos y contraataques. Y defenderse constantemente.
- Animaciones y ejecuciones son impactantes.

Lo que no nos gusta
- Podía ser más variado en el combate y desarrollo, pero el principal problema son las cámaras.
- Exige equipo, sobre todo en la tarjeta gráfica.

Modo individual
Salvar a Roma nunca fue tan divertido. Convertirse en Marius Titus, salvar a Roma, vengarse de los bárbaros y dar espadazos a diestro y siniestro: ese es el resumen de un juego sencillo en su desarrollo y jugabilidad -pero con mucho truco a la hora de los combos- y espectacular gráficamente. Tiene sus fallos, pero es muy divertido.

La nota



Los caídos son duros de rematar

Lords of the Fallen

¿Por qué el Mal siempre vuelve con criaturas monstruosas? ¿Se aburre? Sea como sea, los Señores de los Caídos han vuelto y ya sabes lo que te toca hacer... ¡Exacto!

LA REFERENCIA



Bound By Flame

- Ambos son juegos de rol, aunque «Lords of the Fallen» se centra mucho más en el apartado del combate que en la trama y el desarrollo.
- Gráficamente «Lords of the Fallen» es mucho más espectacular que «Bound by Flame», aunque también pide más equipo.

El desafío de «Lords of the Fallen» no te será ajena si eres fan de la saga «Dark Souls». La gente de Ci y Deck 13 toman al juego de From como modelo a seguir, aunque no son tan sádicos con los jugadores que decidimos enfrentarnos a los Rhogar y sus demonios.

Pero «Lords of the Fallen», pese a ser un seguidor del diseño de «Dark Souls», posee personalidad propia. Es un juego oscuro, pero no tanto. Es duro, pero no desquiciante. Se centra en el combate y las mejoras de habilidades y equipo, pero no te vuelves loco comparando porcentajes de daño ni es prácticamente imposible comprar mejoras. Es accesible e intuitivo, lo que en cierto modo rebaja el desafío, pero amplía su público, y gráficamente es algo espectacular.

En busca de los Rhogar

La trama de «Lords of the Fallen» nos pone ene el pellejo de Harkyn, un tipo duro, mal encarado y peligroso. Tanto que, de hecho, estaba preso, pero su mentor y vigilante, Kaslo, lo ha liberado para poder enfrentarse a la amenaza de los Señores de los Caídos, los generales Rhogar, una raza demoníaca legendaria que, tras miles de años, han vuelto para esclavizar al mundo. Un mundo de fantasía, espada y brujería, en el que Harkyn es un guerrero lo bastante temible y poderoso para luchar contra los Rhogar, pero quién sabe si vencerlos.

La fórmula de «Lords of the Fallen», como te comentamos, es muy similar a la de «Dark Souls». Hay que

LUCHA CONTRA EL MAL EN UN JDR DE FANTASÍA QUE RECUERDA EL ESTILO Y ACCIÓN DE «DARK SOULS»

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol/Acción
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Ci Games/Deck 13
- **Distribuidor:** Bandai Namco **Nº de DVD:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 59,95 €
- **Web:** *lordsofthefallen.com* Bonito diseño, aunque información muy básica sobre el juego.

16



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Tipos de magia:** 3
- **Clases de personaje:** 3
- **Atributos:** 7
- **Mejoras de armas y equipo:** Por fragmentos (magia/atributo)
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Quad Q8400 a 2.66 GHz, Phenom II X4 930 a 3 GHz
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 25 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460
- **Conexión:** ADSL (Steam)

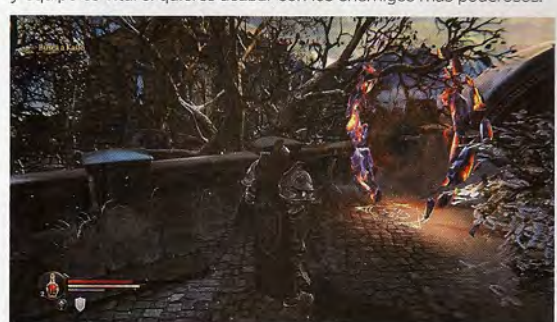
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 40 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



Mejora tu equipo con el herrero. El salto a la dimensión de los Rhogar te descubre nuevos personajes que te serán muy útiles.



Hay que mejorar a Harkyn. La evolución del personaje en atributos y equipo es vital si quieres acabar con los enemigos más poderosos.



Y por aquí, ¿a dónde se va? De vez en cuando encuentras portales de acceso a otras dimensiones, donde hay sorpresas interesantes.



¡Los Señores Rhogar quieren conquistarnos! Y como son los malos, hay que matarlos. Lo curioso es que Harkyn, el protagonista, no es un angelito. Es un peligroso asesino liberado para combatir a los Rhogar.



Estudia bien a los enemigos, sobre todo a los grandes. Cada enemigo tiene unas pautas de comportamiento en sus ataques y defensas. Sólo has de estudiarlo bien y no atacar a lo loco.

avanzar con prudencia y vigilando las mejoras de las habilidades, equipo y atributos de Harkyn que, inicialmente, puede escoger entre tres clases de personaje –rufián, clérigo y guerrero–, con un equipo específico, y tres clases de magia –altercado, decepción y alivio.

Cada elección define tu estilo y habilidades, y aunque las alternativas no son numerosas, con las mejoras de armas, equipo y habilidades asociadas es fácil diseñar una jugabilidad personalizada.

También se parece a «Dark Souls» en que al morir nuestro fantasma –con toda la experiencia y equipo acumulados– se puede recuperar, llegando hasta el punto en que caímos, pero siempre arrancaremos del lugar en el que grabamos el punto de control –se puede hacer manualmente, al estilo de las hogueras del juego de From–.

Las similitudes entre ambos juegos son numerosas, pero la gran diferencia, aparte de la calidad visual y el diseño artístico, es que «Lords of the Fallen», sin ser un juego sencillo ni descafeinado, es mucho más accesible y menos frustrante. Eso sí, no debería ser tan caro. A.C.G.

ALTERNATIVAS

›Dark Souls II

El concepto y desarrollo es muy similar, aunque los combates son mucho más ágiles y difíciles.

▶ Más inf. MM 232 ▶ Nota: 92

›Demonicon

JDR de fantasía donde también el combate es crucial, aunque gráficamente mucho más flojo.

▶ Más inf. MM 235 ▶ Nota: 80

nuestra opinión

CONTRA LOS SEÑORES RHOGAR. Métete en la piel de un guerrero liberado de su prisión para combatir a los Señores Rhogar y sus demonios, en un JDR de fantasía.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●●
- ›Sonido ●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●●○
- ›Dificultad ●●●●○○
- ›Calidad/precio ●●●○○○

Lo que nos gusta

- ↑ La dirección artística es buenísima, y en cuanto al apartado gráfico la calidad es espectacular.
- ↑ Los combates son accesibles, y las mejoras son imprescindibles para acabar con los enemigos, atendiendo a sus debilidades.
- ↑ Es bastante intuitivo en cuanto a la gestión del equipo y las mejoras de habilidades.

Lo que no nos gusta

- ↓ Los puntos de control y su situación. Complican innecesariamente el avance.
- ↓ Demasiado repetitivo a la larga. Las mecánicas apenas varían de fase a fase.

Modo individual

Un guerrero magníficamente preparado. La fórmula de «Dark Souls» es el modelo que sigue «Lords of the Fallen», aunque resulta mucho más accesible –aunque también más flojo–. Combate, combate y combate, y muere, muere y muere, para avanzar en un juego que exige mejoras constantes y siempre te pone a prueba.

La nota

84

GAME

Selección GAME Premium PC

BLUSENS WEB:TV-W

¡Relájate, ahora siempre hay algo bueno en la tele!

129,95 €



›¿QUÉ ES EL BLUSENS.WEB:TV-W?
- El Web:TV-W es un dispositivo desarrollado íntegramente por BLUSENS en España, a la vanguardia de la tecnología de conectividad, y permite que accedas a infinitos contenidos de Internet, incluso Full HD 1080p, y los veas en tu televisor a toda pantalla.
- El más potente y completo dispositivo de conectividad, transforma cualquier TV del hogar en una verdadera SmartTV.

›¿QUÉ HAY EN EL BLUSENS.WEB:TV-W?
- Todo lo que te apetece ver en tu TV; accede al contenido que quieras: películas, series, deportes, Youtube, Internet, etc.
- Sácale máximo partido a tu red Wi-Fi y a tu conexión de Internet, porque el contenido que te ofrece el Web:TV-W es infinito…
- Servicio de Internet y Wi-Fi no incluidos.

›FUNCIONES:
- Se adapta a cualquier TV con HDMI y es compatible con cualquier proveedor de Internet. Incorpora Wi-Fi/n de alta velocidad, acceso a contenidos online gratis y a la carta, avanzado reproductor multimedia Full HD 1080p – 24fps, actualizaciones online gratis, aplicaciones de contenidos gratis, avanzado navegador Web libre, servidor multimedia DLNA, conectividad IP por cable Ethernet o Wi-Fi, acceso a la red del hogar (PC, NAS,...), cliente y servidor UPnP, NFS y Samba, botón WPS (sincronización segura WLAN), descarga progresiva (streaming sin cortes), API libre de programación de aplicaciones, Plug & Play, compatible con teclados y ratones inalámbricos por USB, soporta HTML5, etc.

Gafas VR Lakento (+ 2 juegos)

¡Las primeras gafas de RV doméstica hechas en España!

78,95 €

- Lakento MVR está compuesto por unas gafas 3D para teléfonos móviles y 2 videojuegos con los que podrás disfrutar de dos increíbles experiencias: una de ellas en realidad virtual VR y la otra en realidad aumentada AR.
- Lakento MVR no necesita cables, se pueden utilizar smartphones de 4 a 6 pulgadas, tanto iOS como Android, e incorpora unas potentes lentes de 42 mm que proporcionan una altísima calidad de visión.
- Una amplia espuma para el apoyo en la cara nos permite conservar puestas nuestras propias gafas en caso de que el usuario las necesite.
- El MVR dispone de dos botones para el control de aplicaciones como Google Cardboard App y, por supuesto, Sharks VR.
- Incluye dos juegos de última generación, Sharks VR y Flirt AR, con los que se podrá experimentar el 3D y la realidad virtual así como la realidad aumentada.
- Sharks VR es una experiencia jugable de Realidad Virtual 3D. En el juego buceamos en un arrecife, se puede bucear (los tiburones no atacan) y nuestro objetivo será sacar fotos de toda la fauna del arrecife.
- Si seleccionamos la opción jugar, los tiburones atacarán y podremos defendernos.
- Al mover la cabeza con el visor puesto se podrá ver todo lo que hay alrededor y se vivirá una experiencia 3D en 360º.
- Flirt AR: Una "herramienta" de "ligue" de Realidad Aumentada.
- Lo que vemos es similar a lo que ve Iron Man a través de su casco.



Tablet Oye! X10 10,1" IPS Quad Core 8 Gb

Una tablet Android versátil y potente a un precio imbatible

119,95 €



›CARACTERÍSTICAS:
- Dimensiones: 163,3 mm (alto) x 260,8 mm (ancho) x 9,5 mm (grosor)
- Peso: 558 grs.
- Procesador: ARM Cortex-A7 A31S de cuádruple núcleo a 1,0 GHz
- GPU: SGX544MP2
- Memoria: 1 GB RAM DDR-III / 8 GB Flash NAND
- Sistema operativo: Android "Jelly Bean" 4.2.2
- Pantalla: 10,1" IPS capacitativa multigesto (1024 x 600 píxels)
- Tarjeta de memoria: MicroSD compatible hasta 32 GB
- Cámara trasera: 2 MP
- Cámara frontal: 0,3 MP
- Batería: 5.300 mAh
- Conectores: micro USB, micro SD, HDMI, jack 3,5mm
- Conectividad: WIFI, acelerómetros, sensor de proximidad, GPS, altavoz
- Conexión 3G / datos: vía dongle USB (no incluido)
- Idioma por defecto: castellano
- Formatos audio: MP3, MIDI, AAC, AMR, AAC+, WAV
- Formatos vídeo: MP4, 3GP, H.263, H.264

Consigue estos productos a través de 

Consulta www.game.es/CYR para más información

Auriculares TB EarForce Recon 100

La mejor experiencia sonora que puedes tener es sólo para ti...

59,95 €

›CARACTERÍSTICAS:
- 100% compatible con móviles: Micro extraíble y cable multifunción para móvil incluido.
- Incluye cable de PC para control de volumen y la posibilidad de apagar el micrófono.
- Altavoces de Neodimio de 50mm para amplificar el sonido (agudos y graves ajustables).

Ratón MadCatz R.A.T.TE Negro

Un ratón con el que no tendrás nada que envidiar a un pro gamer

79,95 €



›CARACTERÍSTICAS:
- El ratón R.A.T. (Tournament Edition) de Mad Catz está diseñado para los jugadores y es preciso y fácil de manejar.
- Sus 9 mandos programables y sus 3 perfiles permiten crear hasta 27 caminos personalizados, para pasar de una aplicación a otra, de una página Internet a otra o lanzar sortilegios y acciones en campañas de juegos.
- El ratón Mad Catz RAT ofrece además un sensor de 8 200 ppp, ajustable en 4 niveles, para un deslizamiento perfecto.

Cámara Go Xtreme Red Race Action

Vive la acción más intensa... ¡y vuelve a verla cuando quieras!

59,95 €

›CARACTERÍSTICAS:
- Carcasa que la protege del agua hasta 10 metros de profundidad
- 2.0"/5cm de pantalla táctil
- 1280x720p video con sonido
- 1.3 MP sensor
- 5 MP resolución de imagen
- 4x zoom digital
- Lente: 120° ángulo de visión
- Compatible con tarjetas Micro SD hasta 32GB
- USB 2.0
- Batería de litio de 3.7V
- 66 x 45 x 25 mm



Batería 6200mAh Power Bank Yoobao

¡No te quedes nunca sin batería!

29,95 €

›CARACTERÍSTICAS:
- Con la batería universal portátil Power Bank de Yoobao tendrás siempre tu móvil cargado. Llévala contigo y cuando tu móvil esté descargado conéctalo mediante USB para cargarlo.
- La manera más cómoda de aumentar la autonomía de tu teléfono.
- Funciona con teléfonos móviles, iPhone, iPad, cámaras, HTC, SAMSUNG, Blackberry, Nokia, PSP/NDSL y reproductores MP3/MP4.



¡Lo hemos probado!

BLUSENS WEB:TV-W

Disfrutar de Internet a lo grande en la pantalla de tu televisor es muy fácil con el BluSens Web:TV-W. Un dispositivo de tecnología 100% española que te permite acceder a los contenidos que quieras. Es compatible con WiFi/n de alta velocidad e incluye software propio.

LAKENTO MVR

¿Habías imaginado poder disfrutar de la realidad virtual en tu casa? Pues ahora es posible, y más asequible que nunca, con las Lakento MVR. Estas gafas de RV están preparadas para ser usadas con la mayoría de smartphones, iOs y Android, de 4 a 6 pulgadas.

TABLET OYE! X10 10,1" IPS QUAD CORE 8 GB

Uno de los tablets más asequibles de un tamaño de pantalla superior a 10 pulgadas. Su base es un ARM Cortex A7 de cuádruple núcleo, incorpora Android Jelly Bean 4.2.2 y acepta tarjetas de memoria MicroSD de hasta 32 GB.

AURICULARES TB EARFORCE RECON 100

Disfrutar del mejor sonido y sin molestar a nadie, jugando con tu PC o escuchando música, es posible a un precio rezonable con estos auriculares, que además incorporan altavoces de malla y diadema ajustable para tu comodidad.

RATÓN MADCATZ R.A.T.TE NEGRO

Jugar como un pro gamer en tu PC está mucho más cerca si, además de practicar, usas un ratón como el MadCatz R.A.T.TE, que con sus 8 mandos programables y sus 3 perfiles personalizados, se adapta a tus necesidades.

CÁMARA GO XTREME RED RACE ACTION

¿Amante de las emociones fuertes? ¿Te gusta grabar todas tus experiencias al límite? Pues nada mejor que una cámara como la Go Xtreme Red Race Action, que incluso es operativa bajo el agua. Es ligera, potente y pequeña.

BATERÍA 6200 MAH POWER BANK YOOBAO

Evita quedarte sin batería en tu móvil en el peor momento con la ayuda de la Power Bank Yoobao, una batería universal portátil que te permitirá cargar tu teléfono con ayuda de una conector USB. Tan fácil y tan práctico.

¡REGÁLATE LO MEJOR EN PC!

¿Tienes un capricho, algo que te pirras por conseguir? Por fin está aquí la esperada época del año en la que pedimos deseos y nos hacemos regalos. Si aún no te has decidido aquí te presentamos un puñado de ideas. Porque te lo mereces, ¿no?

FAR CRY 4
The Kyrat Edition

93,95 €

A los fans de «Far Cry» les encantará esta lujosa edición, con una figura de Pagan Min de 20 cm, póster, diario de viaje y diversos extras en el juego: un arma y tres misiones.
shop.ubi.com / game.es





39,95 €

Figura de Pagan Min
Esta figura del villano de «Far Cry 4» mide 24 cm.
shop.ubi.com / game.es



19,99 €

Guía completa
Si lo que quieres es no perderte nada de «Far Cry» la guía oficial de PRIMA te lo descubre todo.
www.xtralife.es

WORLD OF WARCRAFT
Warlords of Draenor
Edición Coleccionista
Espléndida edición del nuevo capítulo de los orcos de «World of Warcraft» con amplio contenido digital y físico que incluye la BSO, un libro de arte, una alfrombrilla y una montura en el juego.
www.game.es



79,95 €



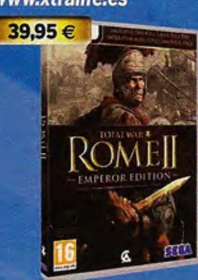
LORDS OF THE FALLEN
Edición Coleccionista
Aparte de tres DLC, la BSO, un libro de arte y un mapa de tela, esta edición incluye un detallado busto de 20 cm del héroe Harkyn.
www.game.es

139,95 €

TAMBIÉN RECOMENDAMOS

TOTAL WAR: ROME II
Emperor's Edition
Incluye todos los parches y DLC gratuitos junto con la campaña de Augusto con la que tomar partido la guerra civil de Roma.
www.xtralife.es

39,95 €



DRAGON AGE INQUISITION
Digital Deluxe Edition
En PC no contamos con edición especial física pero sí con la Guía Oficial de PRIMA (Xtralife.es) y con la Digital Deluxe en Origin.
www.origin.com

19,95 €



69,95 €



WATCH DOGS
Dedsec Edition
Aún quedan unidades disponibles de la edición de lujo de Watch Dogs, pero a mejor precio. Incluyen un pack digital de 3 misiones y un montón de extras incluyendo la figura de Aiden Pearce, libro de arte y BSO.
www.game.es

99,95 €



DARK SOULS II
Ed. coleccionista y limitada
Date prisa porque se van a agotar pronto. La edición más lujosa de colección, incluye una figura de 30 cm del protagonista.
www.bandainamcogames.es

151,99 €



54,95 €



FARMING SIMULATOR 15
Edición Coleccionista
Una completa edición con una miniatura, pegatinas, póster un vídeo tutorial y mucho más.
www.xtralife.es

45,99 €



ASSASSIN'S CREED UNITY

Guillotine Collector's Case

La edición más lujosa de «Assassin's Creed Unity» contiene una figura de Arno sobre una guillotina, un libro de arte, 2 litografías, la BSO, un mapa secreto, un juego de tarot, un lienzo y una caja de música.

shop.ubi.com

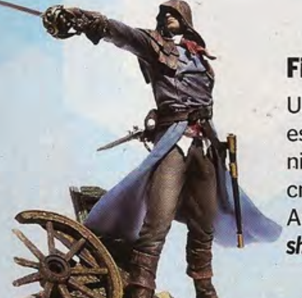


Figura de Arno

Ubi también comercializa esta figura del protagonista de «Unity» de 24 cm. Incluye un traje para Arno en el juego.

shop.ubi.com

39,95 €

139,99 €



Figura de Elise

Elise, la primera templaria de la serie, también está en figurita de 24 cm y trae como regalo digital una pistola y una espada para Arno.

shop.ubi.com

39,95 €

MÁS EDICIONES DE ASSASSIN'S CREED UNITY

Notre Dame Edition

Viene con una caja especial y una figura diferente.

79,95 €

Bastille Edition

Sin figura, pero con BSO, libro de arte, litografías, etc.

69,95 €

Revolution Edition

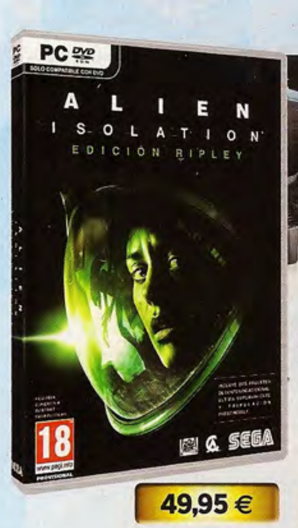
Incluye amplio contenido digital, con misiones y objetos.

59,95 €

Espada fantasma de Arno

Una reproducción del arma que oculta Arno en el brazo.

89,95 €





49,95 €

ALIEN ISOLATION

Edición Ripley

Aún más escalofriante, incluye dos misiones extra inspiradas en la saga cinematográfica "Alien": Tripulación Prescindible y Última Superviviente.

www.game.es

THE EVIL WITHIN

Edición Limitada

Más posibilidades de sobrevivir con el extra digital de esta edición, el Pack Fighting Chance. También incluye un diario de Sebastián y una ilustración 3D.

www.game.es

49,95 €





CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

Day Zero Edition

La Day Zero permite acceder al DLC Advanced Arsenal con un exoesqueleto personalizado.

www.game.es

59,95 €



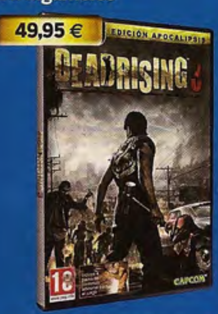
DEAD RISING 3

Edición Apocalipsis

Esta edición incluye 4 DLC, las historias –misiones– no contadas de Los Perdidos.

www.game.es

49,95 €



METRO REDUX

Edición Coleccionista

Una estupenda oportunidad de jugar las dos entregas al completo con la primera remasterizada.

www.game.es

39,95 €



LOS SIMS 4

Edición Coleccionista

Hay varias ediciones especiales, pero esta es la más completa y lujosa, repleta de extras.

www.xtralife.es

101,99 €



LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS

Edición Coleccionista

La continuación de «The Guardian of Light» viene con un DLC de atuendos, una caricatura física de Lara y mucho más.

www.game.es

39,99 €





ASUS ROG G750JS

Tecnología avanzada para jugar a todo

Y además a un precio estupendo. Esta variante de 17,3 " analizada en Tecnomanías el mes pasado cuenta con un chip Intel Core i7-4710 HQ, 16 GB de RAM, gráfica GeForce GTX 870M, disco 2TB + 250 SSD y un avanzado puerto Thunderbolt entre otras muchas cosas.

www.asus.com/es

1.695 €

ASUS ROG G20

Diseño jugón y exclusivo

Compacto, sofisticado, eficiente, poderoso...El nuevo G20 de ASUS es un paso adelante en el ámbito de los PC de sobremesa para jugar. En un tamaño próximo al de un portátil (12,5 litros) alberga un Intel Core de 4ª generación y gráfica de la serie GeForce GTX 700, hasta 16 GB de RAM, disco híbrido, unidad óptica y sonido surround.

www.asus.com/es

999 €

ALIENWARE AREA 51

El PC de sobremesa más poderoso para jugar

¿Quieres el equipo más ambicioso? Si quieres regalarte lo mejor, el flamante Alienware Area 51 es lo que buscas. Está disponible en precios que van de los 1.599 a los 3.499 € reuniendo lo máximo en innovación, diseño y altas prestaciones

alienware.es

1.999 €



MSI AG240 2P

Un todo-en-uno gaming para lucir en tu escritorio

MSI reúne un diseño elegante y altas prestaciones en un equipo idóneo para estrenar PC a precio asequible. Cuenta con una pantalla de 23,6", chip Intel Core i7, 16 GB de RAM, disco HDD+SSD, lector de tarjetas, red Wi-Fi Killer y gráfica Geforce GTX 860M. Se oferta con ratón, teclado y Windows 8 incluídos... ¡un todo-en-uno de verdad!

es.msi.com / www.pccomponentes.com

1.459 €



MOUNTAIN MAGMA 10 17"

Un portátil para disfrutar en serio de los juegos

Los nuevos Magma exhiben un diseño convencional pero sobrio y compacto, que integra componentes de última generación como un chip Intel Core i7 4710, gráfica GTX 870M, discos HHD+SSD... Hay variantes del Magma en 15 y 17 pulgadas.

www.mountain.es

1.539 €

TAMBIÉN RECOMENDAMOS

ILIFE NX250.15

Compacto NVIDIA

LIFE Informática ofrece una formidable configuración en un equipo compacto con Core i7, 8 GB de RAM y gráfica ASUS GTX970 Strix: *tienda. lifeinformatica. com*



1.199 €

PcCOM GAMING EXPERIENCE TI

Experiencia GeForce total

Con una GeForce 780 Ti, 16 GB de RAM y un Core i7-4790 este compacto de PCComponentes es una garantía de alto rendimiento. Lo tienes en *pccomponentes. com*



1.359 €

MOUNTAIN STEEL V4

¿Juegas o diseñas?

En la línea de Workstations de Mountain, el Steel V4 es una opción que admite múltiples configuraciones con funciones "gaming y pro". *www.mountain.es*



1.699 €

PcCOM MAXWELL i7

Rendimiento "ultra"

Cualquiera de las variantes sw los equipos Maxwell de PCComponentes una gran alternativa. Integran chips i7-5820K y GPU de la serie GTX 900. *pccomponentes. com*

1.535 € - 2.479 €

MSI GS70 2QE

Con la GPU más al día

MSI se ha adelantado a incorporar las nuevas GPU NVIDIA a sus equipos. En este caso, se trata de un modelo con GeForce GTX 970M. *es.msi.com*



1.899 €

MOUNTAIN ICE 30

Las dos torres

Las variantes V1 y V2 del Ice 30 son los PC de sobremesa de Mountain mejor equilibrados para jugar. Tienes los detalles en *www.mountain.es*



1.239 €

ILIFE ELITE SAMURAI III

Potencia y flexibilidad

En la torre Corsair Carbide 500R del Samurai III de LIFE cuentas con chip Core i7, 16 GB de RAM y una gráfica GTX 970 de 4GB. *tienda. lifeinformatica. com*



1.370 €

PcCOM GAMING RED DRAGON G7 i7

Innovación y equilibrio

El modelo RedDragon intermedio integra un chip i7-4790K, 16 GB de RAM y gráfica GTX 970 en un estupendo chasis NZXT H440. *pccomponentes. com*

1.535 €

ILIFE NX350

Gaming y overclocking

Comparte formato con el ILIFE 250.15, pero con una configuración superior en cuanto a potencia de proceso y componentes. *tienda. lifeinformatica. com*



1.615 €

ASUS G750JZ

Poderoso y actualizado

La variante G750JZ que oferta viene aún mejor equipada que el G750JS, con una GPU GTX 880M. ¡Atento porque es unn chollo que no durará! *asus.com*



2.095 €



ASUS PB287Q 28" LED 4K ULTRAHD

¡Pásate ya al 4K!

Este monitor de ASUS es una de las opciones más asequibles y fiables para disfrutar de resoluciones de 3840 x 2160 píxeles y con 1 ms de respuesta.

www.asus.com/es/

529 €



MSI GEFORCE GTX 970 TWIN FROZR V 4GB

359 €

Gráficos de nueva generación

Disfruta de la flamante GPU GeForce GTX 970, con arquitectura Maxwell al que MSI incorpora el sistema de refrigeración Twin Frozr V. Viene con uno de los nuevos juegos de Ubisoft a elegir.

es.msi.com



152,90 €

MEMORIA RAM G.SKILL TRIDENTX DDR3 2133 PC3-17000 16GB 2X8GB

Más capacidad de ejecución para tu PC

Este kit de G-Skill es idóneo para poner tu PC al día: 16 GB en dos módulos (doble canal) a una velocidad de 2133 MHz y latencia CL9.

www.gskill.com/en/ y www.alternate.es



D-LINK ROUTER DIR-880L WIFI AC1900 DUAL-BAND

La conexión inalámbrica más veloz

Conéctate a velocidades de hasta 1900 Mbps con este router WiFi del estándar AC. Lo mejor para jugar online, descargar y subir a toda pastilla.

www.dlink.com/es/

239 €

TAMBIÉN RECOMENDAMOS

ASUS GEFORCE GTX 970 DIRECTCU II OC

Gráficos Maxwell

La alternativa de ASUS para la GPU NVIDIA GeForce GTX 970, cuenta con el sistema Strix de refrigeración en esta variante.

369 €

PALIT GEFORCE GTX970 4GB DDR5

Al día con mejor precio

Este modelo del fabricante Palit permite el acceso a la nueva GPU GTX 970 a un precio muy ajustado y sin renunciar a los 4 GB GDDR 5.



329 €

INTEL CORE I5-4670K

Haswell muy razonable

Si tienes una placa base con socket 1150 o piensas adquirirla, esta variante 4670K del Core i7 con 4 núcleos desbloqueados es una de las opciones con mejor relación precio/calidad del momento.



205 €

AMD A10-7850K

Chip todo en uno

Uno de los chips más potentes de la nueva generación de APU Kaveri que integra GPU. Compatible con placas que tengan socket FM2, tiene 4 núcleos a 3,7 GHz y es bastante asequible.



152 €

MSI GEFORCE GTX 980 TWIN FROZR V OC

Tope de la nueva gama

Ya que piensas en renovar tu gráfica, si quieres hacerlo con la GPU Maxwell más potente, fíjate en este bestial modelo de MSI.



595 €

INTEL CORE I7-5820K

Nueva CPU Haswell-E

¿Buscas el chip más potente? Aparte de los modelos "ultra", este chip para socket 2011-3 es una de las variantes más potentes: 6 núcleos a 3,3 GHz con soporte de RAM DDR4 en 4 canales.



359 €

AMD FX SERIES FX-9590

El chip más potente de AMD

Si optas por un procesador para socket AM3, el FX-9590 es el modelo más poderoso que puedes adquirir. Cuenta con 8 núcleos a 4,7 GHz (5 GHz turbo). Mucha potencia a precio asequible.

221 €

ASUS RAMPAGE V EXTREME

Un lujo para overclockers

Basado en el nuevo chipset Intel X99, esta placa compatible con los Haswell-E ofrece un equipamiento total y las más altas prestaciones.



419 €

MSI Z97 GAMING 7

Plataforma de juegos a la última

Basada en el chipset Intel Z97 Express para chips Intel Core (socket 1150), este modelo de MSI es uno de los mejor equipados, incluyendo Red Killer E2205 y Audio Boost 2.

es.msi.com



BENQ XL2411Z 24" LED 144HZ HDMI/DVI

Una oportunidad para jugar a tope en 3D

No es uno de los últimos monitores de BenQ pero supone una ocasión para disfrutar de gráficos a 144 Hz y 3D (3D Ready NVIDIA) en 24 pulgadas y a buen precio.

www.benq.es



ASUS STRIX R9 285 OC 2GB GDDR5

¡Más potencia gráfica!

Equipada con una de las GPU de AMD más poderosas del momento, la variante con el sistema de refrigeración Strix de ASUS incrementa las prestaciones.

www.asus.com/es



INTEL CORE I7-4770K

Nombre del fabricante

Sobre una placa base con chipset Intel H87, H97, Z87 y especialmente Z97, este procesador de 4 núcleos a 3,5 GHZ, con arquitectura Haswell te permitirá impulsar el rendimiento de tu equipo al máximo.

www.pccomponentes.com



ASROCK FATAL1TY 990FX KILLER

Plataforma gaming para AMD

Compatible con procesadores para socket AM3 y AM3+ como los AMD FX, esta placa base integra componentes optimizados para jugar, como la red Atheros Killer.




SAMSUNG 840 EVO SSD SERIES 500 GB

Acelera el arranque de tu PC

Si vas a actualizar tu sistema operativo, instálalo en este SSD de la gama Samsung EVO. 500 GB para olvidarte de tiempos de carga y arrancar al instante.



BENQ XL2430T 144HZ

Pantalla de estreno

Este ultimísimo modelo de BenQ es uno de los monitores de 24 pulgadas más avanzados del momento. Dispone del panel S Switch ACR para distintos perfiles gaming.



ASUS ROG SWIFT PG278Q 27" LED 3D 144HZ

Primer monitor G-Sync

La tecnología de sincronización G-Sync de NVIDIA se estrenó en esta pantalla para decir adiós por fin a los efectos de imagen fragmentada, sin tirones ni retrasos.



GIGABYTE Z97X-GAMING 7

Equipamiento muy completo

Esta placa base es una de las muchas alternativas que ofrece Gigabyte para instalar un chip Intel Core de 4ª y 5ª generación... Y de las más equilibradas en precio y equipamiento.



G.SKILL RIPJAWS 4 BLUE DDR4 16 GB (4X4 GB)

Pásate al DDR4 ya

Con un chip Haswell-E y placa con chipset X99, puedes estrenar módulos DDR 4 en cuatro canales... Y este kit Ripjaws Blue a 2133 GHz CL15 les sacará todo el partido.



ACER CB280HK 28" LED 4K ULTRAHD

Resolución ultra

Acer nos brinda una oportunidad para pasarnos a la resolución 4K con una gran pantalla de 28 pulgadas que tiene un precio muy competitivo.

497 €





NVIDIA SHIELD TABLET LTE + SHIELD WIRELESS CONTROLLER

El compañero de juegos más versátil

Equipada con el potente Tegra K1, la tablet SHIELD ofrece entretenimiento múltiple, ya sea independiente, mediante streaming con tus juegos de PC y tu Geforce GTX, con la tele en modo consola o con GameStream en Twitch. Y la variante LTE 4G va de fábula con conexiones inalámbricas... El mando inalámbrico es mucho más que recomendable.

es.nvidia.com



RAZER BLACKWIDOW CHROMA + RAZER DEATHADDER CHROMA

Tacto mecánico y código multicolor

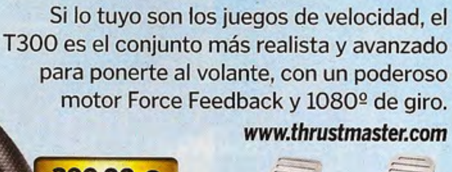
La gama de periféricos de Razer se ha actualizado con las variantes de retroiluminación múltiple Chroma personalizable. Así podemos actualizar nuestro escritorio con un formidable conjunto compuesto por el teclado mecánico Blackwidow y el ratón óptico ultra sensible Deathadder, uno de los favoritos en los eSports.

www.razerzone.com/es-es/



THRUSTMASTER T300 FERRARI GTE WHEEL

La experiencia de conducción definitiva



Si lo tuyo son los juegos de velocidad, el T300 es el conjunto más realista y avanzado para ponerte al volante, con un poderoso motor Force Feedback y 1080º de giro.

www.thrustmaster.com





LOGITECH G910 ORION SPARK + G502 PROTEUS CORE

Escritorio gaming de lujo

Entre los nuevos periféricos para juegos de Logitech, destacan el lujoso teclado mecánico G910 con iluminación RGB y soporte para hacer de tu smarphone una pantalla de información auxiliar. Por su parte, el ratón G502, con 11 botones, ofrece una personalización total de modos de juego, precisión del sensor (hasta 12.000 ppp) y peso.

gaming.logitech.com/es-es



OUYA + MANDO

Consola para los más creativos

Una de las más brillantes micro-consola de nueva generación, con capacidad streaming y construida en código abierto para que desarrolles tus juegos. Cuenta con una CPU Tegra 3, 1 GB de RAM, 8GB de almacenamiento Flash, salida HDMI y conectividad WiFi.

www.badlandgames.com

TAMBIÉN RECOMENDAMOS

MAD CATZ S.T.R.I.K.E.TE + R.A.T. TE

Tu escritorio para torneos

Los últimos periféricos de Mad Catz son los Tournament Edition, perfectamente equipados para jugar.

www.4frags.com



MICRO-CONSOLA MAD CATZ M.O.J.O.

Más juegos Android

La M.O.J.O. es una de las micro-consolas Android más versátiles y potentes, gracias a su chip Tegra 4.

www.game.es



COUGAR 700K + 700M

Nuevos y bien preparados

Excelente conjunto del nuevo fabricante Cougar: tácto del teclado mecánico e iluminación en ambos.

www.vsgamers.es



CORSAIR H2100 DOLBY 7.1 WIRELESS

Sonido 7.1 sin cables

El último headset de Corsarir ofrece un diseño muy confortable, sonido envolvente en 7.1 canales y prescinde de los cables.

www.corsair.com



VOLANTE LOGITECH G27 RACING WHEEL

Cambio manual

El G27 es todo un clásico de los conjuntos de conducción, pero sigue diferenciándose por su palanca de cambio manual.

logitech.es

309 €



HD EXTERNO WD MY PASSPORT ULTRA 1TB

Un extra de datos contigo

Crea tus copias de seguridad y llévalas contigo con este disco duro externo de Western Digital USB 3.0, con 1 TB de capacidad.

www.game.es

59,95 €



CORSAIR K70 RGB + M65 RGB

Gaming a todo color

Los nuevos RGB de Corsair, el ratón M65 y el teclado K70 forman un gran equipo por diseño y prestaciones.

www.corsair.com/es-es



HEADSET THRUSTMASTER Y-400PW

Headset multiplataforma

Estos auriculares inalámbricos de Thrustmaster ofrecen un gran sonido estéreo ya sea en PC o consolas PS4 o PS3.

thrustmaster.com

159,99 €

RAZER KRAKEN 7.1 CHROMA

Lujo personalizable

También el headset Kraken incorpora una variante a su nueva gama Chroma. Sonido envolvente e iluminación personalizabe.

razerzone.com

89,95 €



VOLANTE THRUSTMASTER T100

Respuesta equilibrada

Con el T100 tienes un completísimo conjunto de conducción que incluye Force Feedback y un diseño realista.

www.thrustmaster.com



PARTICIPA Y GANA CON micromanía

¿Has elegido ya tu regalo del bazar de Navidad? Si no te llega el presupuesto, tienes otra oportunidad con el sorteo de uno de estos packs.

1 PACK DE REGALO

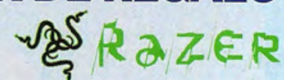


1 Ratón ROG GLADIUS
1 Alfombrilla ROG GM50
1 Mochila ROG NOMAD





1 PACK DE REGALO



1 Auriculares RAZER KRAKEN 7.1 CHROMA
1 Ratón DEATHADDER CHROMA
1 Teclado BLACKWIDOW ULTIMATE CHROMA

1 PACK DE REGALO

THRUSTMASTER

1 Auriculares Y-250C
1 Volante T100 Force Feedback Racing Wheel





REGALO

D-Link
Building Networks for People

1 Router DLINK

¿CÓMO PARTICIPAR?

Es muy sencillo. Publicaremos en la página de Micromanía en **facebook** una entrada para que nos dejes tu mensaje, explicando cuál sería tu regalo ideal de todos los productos del reportaje de las páginas anteriores, y cuál de los packs de regalo que sorteamos aquí te gustaría ganar, y por qué.

Tienes hasta el **22 de diciembre** para participar. Publicaremos los ganadores de los tres packs de regalo y el Router D-Link en un futuro número de Micromanía y en nuestra página de **facebook**.

Los ganadores serán elegidos por la redacción de Micromanía

OPORTUNIDADES



THE BUREAU X-COM DECLASSIFIED

Hazte con esta formidable y reciente entrega de la famosa serie de ciencia ficción «XCOM», pero por primera vez en clave de acción táctica. En **Xtralife.es** puedes encontrarlo por tan sólo 4,95 €.



F1 2014

Apenas han pasado unas semanas desde su lanzamiento, pero la temporada ha terminado y el simulador de Codemasters «F1 2014» está disponible por 39,95 €, diez euros menos que se agradecen mucho. La oferta está en tiendas como **Game.es**



SIMCITY

Superados los problemas que ensombrecieron su lanzamiento, el gran juego de Maxis no sólo está disponible a precio reducido en sus versiones digitales, también puedes encontrarlo en tiendas a un precio de 19,99 €. ¡Sigue siendo un juegazo!



THE ELDER SCROLLS ONLINE

De momento, Bethesda no nos libra de la cuota mensual de 12,99 € después del primer mes. Pero, al menos, ahora podemos adquirir este gigantesco MMORPG a mitad de precio, concretamente 26,95 €.



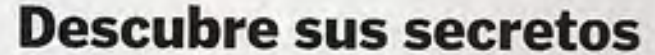
¡Larga vida a Blazkowicz!

Wolfenstein: The New Order

El Tercer Reich ganó la guerra y los nazis campan a sus anchas. Pero B.J. Blazkowicz no ha dicho su última palabra: ¡Venganza!

A decir verdad, el rudo héroe que protagoniza la saga «Wolfenstein» es algo parco en palabras, pero no así en hechos. Así que despierta más o menos encantado de volver a estar en la brecha para darles una buena azotaina a los nazis y borrarlos del mapa de una vez por todas. El problema es que corre el año 1960. Aparte de alguna que otra arruguilla en el rostro y que está falto de forma, descubre con horror que el ejército del Tercer Reich se ha fortalecido y modernizado, extendiendo su férreo dominio por todo el planeta. ¡Un infierno, vaya!

El esperado regreso «Wolfenstein» cambia de aires y de época en esta última entrega, que nos envuelve en un inquietante escenario distópico. Arriesgado, sí, pero que resulta de lo más sugerente. Aun así, «The New Order» es, en gran medida, un inspirado homenaje de MachineGames al «Wolfenstein» original, con recuerdos ingeniosos y novedades bien traídas.



Descubre sus secretos

Disfrutarás de acción bélica a raudales, con giros inesperados, jerarcas nazis de final de fase con mala uva, dilemas y desafíos como los de antaño: secretos, tesoros, puntería... Y todo ello bajo una realización técnica intachable. ¡Un clásico bien modernizado!







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **PVP Recomendado:** 29,95 € (Game)
- **Idioma:** Castellano (texto y voces)
- **Comentado:** MM 232 (Junio 2014)
- **Estudio/Cía.:** MachineGames/id/Bethesda
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 3
- **Lanzamiento:** ya disponible
- **Web:** *www.wolfenstein.com/es-es*



La nueva nota

Vuelve a calzarte las botas de Blazkowicz y disfruta de un shooter clásico que homenajea a sus orígenes, pero que, al mismo tiempo, rebosa ingenio y frescura.



SERIES CLÁSICAS

La salvación de Ancaria convoca héroes

Sacred 3

Sacred regresa en un hack'n slash con más espada que magia







De entre los inumerables títulos de rol que quisieron inmitar –o desarrollar– la jugabilidad del inmortal «Diablo», quizá los de la serie «Sacred» puedan reconocerse como los más meritorios. Y no tanto por reproducir la jugabilidad del clásico de Blizzard sino por hacerlo confiriéndo a los juegos un carácter único y distintivo. Conocíamos «Sacred» como una fantasía de magia y espada que nos ofrecía un gran desafío de rol, con héroes diferenciados y un montón de secretos por explorar. Pero de todo ello, en «Sacred 3» queda poco. En esta nueva entrega la acción se impone al rol, que queda en un plano totalmente secundario. A cambio, «Sacred 3» se covierte en un trepidante hack'n slash que contempla el juego cooperativo.

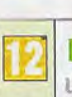
Desafío para compartir

Quizá, para muchos jugadores que buscan un juego accesible y directo, el cambio de rumbo en este «Sacred 3» resulta favorable. Y más, teniendo en cuenta que la campaña está pensada para jugarla en modo cooperativo. Sin embargo, los amantes del rol más profundo y genuino echarán en falta disponer –como en anteriores entregas– de un mayor control sobre el progreso del personaje y un desarrollo más abierto. ¿De qué lado estás tú?



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción / Rol
- **PVP Recomendado:** 26,95€ (Xtralife)
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 235 (Septiembre 2014)
- **Estudio/Cía.:** Keen / Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *sacred3.deepsilver.com/es*



12

La nueva nota

Un desafío de mucha acción y menos rol para salvar el mundo de Ancaria. **Es ágil, divertido, sencillo y directo, pero falto de profundidad para los fans del rol.**



80

Desciende al inframundo para salvar tu alma

Risen 3 Titan Lords

En los mares del sur hay cosas más temibles que los piratas

La serie «Risen» era ya una de las favoritas para aquellos a quienes les encanta explorar por su cuenta: libertad total. «Risen 3» permanece totalmente fiel a estas preferencias convirtiéndonos en involuntarios visitantes de una remota isla, organizada en facciones de piratas, habitantes, tribus... Y tú estás en medio de todo ello, con tus propios problemillas, claro.

Pinranha Bytes ha corregido, afinado y matizado la jugabilidad de pasadas entregas en muchos aspectos, con el fin de lograr un JDR más fluido y facilitar que nos involucremos pronto en nuestra historia. ¡Conseguido! Lástima que los controles en combate sigan siendo muy mejorables.





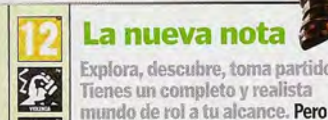


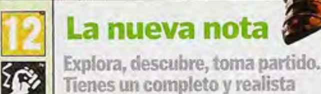
INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol / Acción
- **PVP Recomendado:** 29,95€ (Game)
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 221 (Julio 2013)
- **Estudio/Cía.:** Piranha Bytes / Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *www.risen3.deepsilver.com*



12





La nueva nota

Explora, descubre, toma partido... Tienes un completo y realista mundo de rol a tu alcance. **Pero échale paciencia en los combates a espada, que la vas a necesitar.**



78

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€
DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2014	19,95€
FIFA Manager 14	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€
FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€
KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2013	14,95€
Pro Evolution Soccer 2014	29,95€
MICROSOFT	
Fable III	29,95€
NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	19,99€
WRC 3	19,99€
ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€
SEGA	
Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€
TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€
THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€
UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€
WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	19,95€

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 4 (12) » Simulación » Electronic Arts
2. FIFA 15 (3) » Deportivo » Electronic Arts
3. NBA 2K15 (2) » Deportivo » Take 2
4. LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR (18) » Acción » Warner Bros.
5. SID MEIER'S CIVILIZATION BEYOND EARTH (13) » Estrategia » Take 2
6. BATTLEFIELD 4 (18) » Acción » Electronic Arts
7. TOTAL WAR: ROME II EMPEROR EDITION (16) » Estrategia » Koch Media
8. ALIEN: ISOLATION EDICIÓN RIPLEY (18) » Survival Horror » Koch Media
9. STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY (16) » Estrategia » Activision Blizzard
10. CALL OF DUTY GHOSTS (18) » Acción » Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes a Octubre de 2014.

U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2015 (3) » Estrategia » SEGA
2. THE SIMS 4 STANDARD EDITION (12) » Simulación » EA
3. DRAGON AGE INQUISITION (18) » Rol » EA
4. WOW WARLORDS OF DRAENOR (12) » MMORPG » Activision Blizzard
5. FARMING SIMULATOR 15 (3) » Simulación » Koch Media
6. ASSASSIN'S CREED UNITY (18) » Acción » Ubisoft
7. FAR CRY 4 (18) » Acción » Ubisoft
8. WOW WARLORDS OF DRAENOR COL. ED. (12) » MMORPG » Activision Blizzard
9. CIVILIZATION BEYOND EARTH (12) » Estrategia » 2K/Take 2
10. MIDDLE-EARTH. SHADOWS OF MORDOR (18) » Acción » Warner

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 2ª semana de Noviembre de 2014.

U.S.A.

1. DRAGON AGE INQUISITION DELUXE EDITION » Rol » EA
2. DRAGON AGE INQUISITION (DESCARGA) » Rol » EA
3. THE SIMS 4 LIMITED EDITION » Simulación » EA
4. DRAGON AGE INQUISITION STANDARD EDITION » Rol » EA
5. FIVE NIGHTS AT FREDDY'S (DESCARGA) » Acción » Scott Cawthon
6. FARMING SIMULATOR 15 (DESC.) » Simulación » Maximum Games
7. VALKYRIA CHRONICLES (DESCARGA) » Acción » SEGA
8. ASSASSIN'S CREED UNITY (DESCARGA) » Acción » Ubisoft
9. BATTLEFIELD 4 (DESCARGA) » Acción » EA
10. FINAL FANTASY XIV A REALM... (DESCARGA) » Rol » Square Enix

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de Noviembre de 2014.

2 THE EVIL WITHIN



» Survival Horror » Tango/Bethesda » Koch Media » 59,99 €



¡Qué bueno es «The Evil Within»! Mikami no ha defraudado las expectativas, y aunque no es un juego redondo, su variedad, duración y terror, nos hace disfrutar a lo grande.

» Comentado en MM 238 » Puntuación: 92

3 LEGEND OF GRIMROCK II



» Rol » Almost Human » Almost Human » 21,99 €



El estilo clásico del rol está viviendo un resurgir maravilloso. Juegazos como «Legend of Grimrock II» así lo demuestran, con puzles y desafíos sensacionales para los fans del género.

» Comentado en MM 238 » Puntuación: 93

4 DIVINITY ORIGINAL SIN



» Rol » Larian Studios » Larian Studios » 36,99 €



Un juego de rol inspirado en el estilo de los grandes clásicos, que ofrece absoluta libertad en acción, elecciones y jugabilidad.Te entusiasmará, pese a estar únicamente en inglés.

» Comentado en MM 235 » Puntuación: 94

9 ENDLESS LEGEND



» Estrategia/Rol » Amplitude » Avance » 29,99 €



Amplitude se ha sacado de la manga un juegazo. La propuesta de «Endless Legend» te hará estar horas y horas pegado al PC. Es bonito, divertido y jugarás un turno tras otro.

» Comentado en MM 238 » Puntuación: 91

10 XCOM ENEMY WITHIN



» Estrategia » Firaxis/2K » Take 2 » 29,99 €



Sabemos que, para ser una expansión, es un producto caro, pero mejora «XCOM Enemy Unknown», y eso ya es decir mucho. Se trata de un complemento imprescindible para «XCOM».

» Comentado en MM 226 » Puntuación: 96

11 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



» Rol » Bethesda Game Studios » Koch Media » 19,95€



Ya se suponía que «Skyrim» tendría un largo recorrido, y es que tanto contenido y tanta calidad no se paladea en un par de meses. El magistral juego de rol de Bethesda ha hecho Historia.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA — STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

» Blizzard » Activision Blizzard » 39,95€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

» Comentado en MM 188 » Puntuación: 98

ACCIÓN — DISHONORED



» Arkane/Bethesda » Koch Media » 19,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

» Comentado en MM 213 » Puntuación: 99

AVENTURA — HOLLYWOOD MONSTERS 2



» Pendulo Studios » FX » 9,95 €

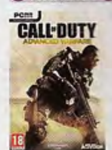
Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

» Comentado en MM 198 » Puntuación: 93

1 CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE



Acción · Sledgehammer/Activision
Activision · 59,99 €



«Call of Duty» ha vuelto resolviendo muchos de los problemas técnicos del pasado año -que sea el primer juego de la nueva generación de consolas ha ayudado- y ofreciendo una historia divertida y variada, y un gran multijugador. Podría haber sido mejor, pero es un juego estupendo.

Comentado en MM 238 · Puntuación: 90



5 SOMBRAS DE MORDOR



Acción/Rol/Aventura · Monolith
Warner Bros. Int. · 49,99 €



Un señor juegazo que Monolith y Warner se han marcado para ofrecernos uno de los títulos más destacados ambientados en el mundo de Tolkien. No te lo pierdas.

Comentado en MM 237 · Puntuación: 95

6 CIVILIZATION BEYOND EARTH



Estrategia · Firaxis/2K
take 2 · 49,99 €

Firaxos y Sid Meier se han vuelto a sacar de la mano un juegazo, capaz de mejorar y renovar la fórmula de «Civilization». Un cambio para mejor, que aporta innovación y diversión.

Comentado en MM 237 · Puntuación: 96

7 ALIEN ISOLATION



Aventura/Survival Horror · Creative Assembly
Koch Media · 49,99 €



Sin ninguna duda, el juego que el universo Alien se merecía y uno de los survival horror más alucinantes y completos que hayamos visto. Es como estar dentro de la película.

Comentado en MM 237 · Puntuación: 95

8 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



Estrategia · Blizzard
Activision Blizzard · Gratuito



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

Comentado en MM 230 · Puntuación: 98

12 TITANFALL



Simulación · Maxis/EA
Electronic Arts · 59,95 €



El regreso de los Sims nos ha traído un montón de novedades y unos personajes más vivos y emotivos que nunca. Necesita un poco de pulido en varios apartados, pero es un gran juego.

Comentado en MM 236 · Puntuación: 85

13 DEAD RISING 3



Acción · Capcom
Koch Media · 49,99 €



La ciudad de Los Perdidos ha sido arrasada por una invasión zombi. La nueva entrega de «Dead Rising» es más ambiciosa, divertida y completa que ninguna anterior.

Comentado en MM 236 · Puntuación: 90

14 GRID AUTOSPORT



Velocidad · Codemasters
Bandai Namco · 49,95 €



Probablemente el juego más completo, variado y divertido para los amantes de la competición. Codemasters se ha sacado de la manga un juego magistral en todos los sentidos.

Comentado en MM 235 · Puntuación: 96

15 LOS SIMS 4



Simulación · Maxis/EA
Electronic Arts · 59,95 €



El regreso de los Sims nos ha traído un montón de novedades y unos personajes más vivos y emotivos que nunca. Necesita un poco de pulido en varios apartados, pero es un gran juego.

Comentado en MM 236 · Puntuación: 85

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Bethesda · Koch Media · 19,95€

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

Comentado en MM 203 · Puntuación: 98

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED SHIFT

Slighty Mad/Black Box/EA · EA · 9,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

Comeantado en MM 178 · Puntuación: 98

SIMULACIÓN

SILENT HUNTER 5

Ubisoft Romania · Ubisoft · 9,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

Comentado en MM 185 · Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

EA Sports · Electronic Arts · 39,95€

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

Comentado en MM 225 · Puntuación: 94

Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Ha sido llegar «Beyond Earth» y que el top de la estrategia se haya puesto patas arriba. Y no ha sido la única novedad este mes en la lista. Veremos cómo queda la cosa en un mes.



1 CIVILIZATION V BEYOND EARTH
43 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 96
- Firaxis / 2K Games
- Take 2

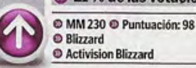


2 XCOM ENEMY WITHIN

26 % de las votaciones
- MM 226 · Puntuación: 96
- Firaxis/2K Games
- Take Two



3 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT
21 % de las votaciones
- MM 230 · Puntuación: 98
- Blizzard
- Activision Blizzard



4 BATTLE ACADEMY 2
8 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 86
- Slitherine/Matrix
- Slitherine



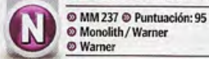
5 DEFENSE GRID 2

2 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 90
- Hidden Path
- 505 Games

ACCIÓN

¡Vaya vuelco que ha pegado la lista de acción! «Sombras de Mordor» se ha colado como una exhalación, pero hay muchos más cambios. El segundo puesto de «Alien Isolation» es bien merecido.



1 SOMBRAS DE MORDOR
36 % de las votaciones

- MM 237 · Puntuación: 95
- Monolith / Warner
- Warner



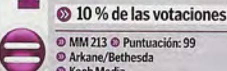
2 ALIEN ISOLATION

33 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 95
- Asembly / SEGA
- Koch Media



3 TITANFALL

19 % de las votaciones
- MM 231 · Puntuación: 94
- Respawn/EA
- EA

4 DISHONORED


10 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 99
- Arkane/Bethesda
- Koch Media

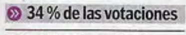
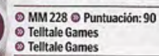
5 DEAD RISING 3

2 % de las votaciones
- MM 236 · Puntuación: 90
- Capcom / Deep Silver
- Koch Media

AVENTURA

Aunque Telltale se ha hecho fuerte en el primer puesto, hay también movimiento en el mundo de la aventura. «Crimes & Punishments» se ha hecho con la segunda plaza, seguido de Ethan...



1 THE WOLF AMONG US

34 % de las votaciones

- MM 228 · Puntuación: 90
- Telltale Games
- Telltale Games



2 SHERLOCK HOLMES CRIMES & PUNISHMENTS

30 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 88
- Frogwares / Focus
- Badland



3 THE VANISHING OF ETHAN CARTER
21 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 92
- The Astronauts
- Badland

4 BROKEN AGE

10 % de las votaciones
- MM 229 · Puntuación: 88
- Double Fine
- Double Fine

5 MURDERED SOUL SUSPECT

5 % de las votaciones
- MM 234 · Puntuación: 83
- Daedalic Entertainment
- Meridiem Games

ROL

Larian Studios se ha sacado de la maga un juegazo y se nota que ha gustado lo suyo. Sigue bien tranquilo en la primera posición, y por abajo la cosa también está tranquila. ¿Cuánto durará?



1 DIVINITY ORIGINAL SIN
41 % de las votaciones
- MM 235 · Puntuación: 94
- Larian Studios
- Larian Studios



2 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM
25 % de las votaciones
- MM 203 · Puntuación: 98
- Bethesda
- Koch Media



3 DARK SOULS II
14 % de las votaciones
- MM 232 · Puntuación: 92
- From/Bandai Namco
- Bandai Namco

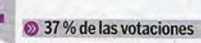
4 SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD
12 % de las votaciones
- MM 230 · Puntuación: 90
- Obsidian / Ubisoft
- Ubisoft

5 RISEN 3 TITAN LORDS
9 % de las votaciones
- MM 236 · Puntuación: 78
- Piranha Bytes
- Deep Silver

VELOCIDAD

Creíamos que la nueva entrega de «F1» iba a ser más potente, pero no, lo que explica que pese a abrirse hueco en la lista no haya ocupado la pole, como habríamos imaginado. Aunque no se ha colocado nada mal.



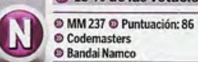
1 GRID AUTOSPORT

37 % de las votaciones
- MM 235 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



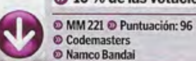
2 F1 2013
33 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



3 F1 2014
15 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 86
- Codemasters
- Bandai Namco



4 MOTO GP 14
10 % de las votaciones
- MM 221 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



5 NEED FOR SPEED MOST WANTED

5 % de las votaciones
- MM 215 · Puntuación: 96
- Criterion/Electronic Arts
- Electronic Arts

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

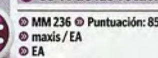
Ha llegado para quedarse, según parece. «Los Sims 4» se ha afianzado en lo más alto y ahí sigue. Por detrás, los tradicionales simuladores siguen pugnando por recuperar sus privilegios.





1 LOS SIMS 4

39 % de las votaciones



- MM 236 - Puntuación: 85
- maxis / EA
- EA



2 SILENT HUNTER 5

33 % de las votaciones

- MM 185 - Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft



3 WORLD OF WARPLANES

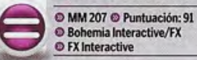
18 % de las votaciones

- MM 227 - Puntuación: 94
- Wargaming.net
- Wargaming



4 TAKE ON HELICOPTERS

8 % de las votaciones



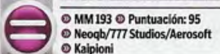
- MM 207 - Puntuación: 91
- Bohemia Interactive/FX
- FX Interactive





5 MICROSOFT FLIGHT

2 % de las votaciones



- MM 193 - Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni

DEPORTIVOS

«FIFA 15» ha hecho lo que era fácil de prever: llegar, ver y vencer. El juego de EA se aúpa a lo más alto de la lista y arrasa. Y es que el fútbol es el fútbol. Eso sí, a ver si es capaz de aguantar.





1 FIFA 15

46 % de las votaciones



- MM 237 - Puntuación: 92
- Electronic Arts
- Electronic Arts



2 NBA 2K14

30 % de las votaciones





- MM 225 - Puntuación: 94
- 2K Games
- Take 2





3 PES 2014

18 % de las votaciones



- MM 225 - Puntuación: 78
- Konami
- Konami



4 FX FÚTBOL

5 % de las votaciones



- MM 220 - Puntuación: 88
- FX Interactive
- FX Interactive



5 FIFA 14

1 % de las votaciones



- MM 225 - Puntuación: 94
- Electronic Arts
- EA

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
44% de las votaciones	29% de las votaciones	27% de las votaciones
Comentado en MM 131	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 96	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

ACCIÓN



1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
47% de las votaciones	27% de las votaciones	26% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 80	Comentado en MM 156
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 98
Valve	Remedy Entertainment	Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
39% de las votaciones	35% de las votaciones	26% de las votaciones
Comentado en MM 47	Comentado en MM 42	Comentado en MM 139
Puntuación: 92	Puntuación: 85	Puntuación: 90
LucasArts	LucasArts	Funcom

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER N.	3. ULTIMA VII
48% de las votaciones	40% de las votaciones	12% de las votaciones
Comentado en MM 135	Comentado en MM 50	Comentado en MM 63
Puntuación: 95	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Bethesda Softworks	BioWare	Origin

VELOCIDAD



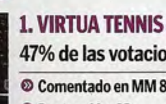
1. TEST DRIVE UNLIM.	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
40% de las votaciones	33% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 147	Comentado en MM 133	Comentado en MM 87
Puntuación: 96	Puntuación: 95	Puntuación: 90
Eden Games	Codemasters	Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
45% de las votaciones	37% de las votaciones	18% de las votaciones
Comentado en MM 148	Comentado en MM 83	Comentado en MM 108
Puntuación: 94	Puntuación: 90	Puntuación: 90
Ubisoft/Ubisoft	1C/Maddox Games	Eagle Dynamics

VELOCIDAD



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
47% de las votaciones	34% de las votaciones	19 % de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 62	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 95	Puntuación: 86
SEGA	Sensible Software	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

El legado del cine de animación

Los avances en el cine de animación han tenido una gran influencia en otros medios. La tecnología y el lenguaje cinematográfico han ido moldeando el modo en que hoy el cine y los videojuegos narran historias. ¿Quieres conocer los orígenes de todo ello?

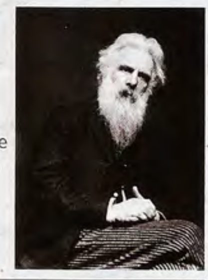
Cronológicamente hablando, parece que el lenguaje de la narración audiovisual, con el cine como origen, pero compartido y aumentado en la televisión y los videojuegos, se ha emancipado de sus múltiples y felizmente concupiscentes progenitores –me refiero a la literatura, el teatro, la música, etc.– para erigirse en uno más, a su misma altura, entre los idiomas de las llamadas bellas artes. Hoy en día nadie duda de ese estatus, pero no siempre fue así.

Antes de que comenzase el siglo XX, los primeros intentos de representar imágenes fotográficas en movimiento tenían lugar en las atracciones de feria, ya fuera por medio de juguetes domésticos o en experimentos de orden científico. Algunos eran brillantes –como las cronofotografías de **Eadweard Muybridge**–, pero ni siquiera permitían sospechar que en el futuro pudiesen adquirir una articulación como lenguaje. Entonces, esas llamativas y sorprendentes imágenes en movimiento carecían de una gramática y una semántica propias con las que se pudiese articular un verdadero discurso narrativo.

Carrera tecnológica

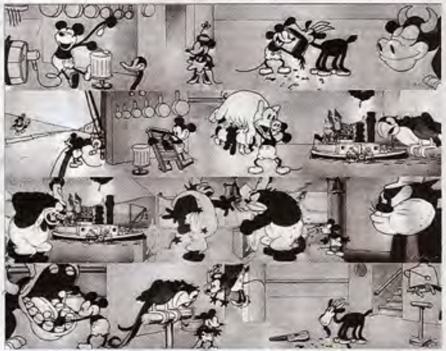
El uso de herramientas ha contribuido de forma decisiva a que la capacidad para el pensamiento simbólico de los seres humanos –y al parecer de algunos primates– se haya desarrollado hasta ser lo que hoy conocemos. El pensamiento simbólico y las emociones son el caldo de cultivo en el que se mueven nuestras ideas, y el lenguaje –los distintos lenguajes– la forma articulada en que los comunicamos.

La relación entre lenguaje y tecnología, pues, siempre ha sido evidente. La oralidad, la escritura, la representación, lo musical, el grafismo, lo audiovisual... Cualquiera que sea la forma expresiva que los humanos hayamos utilizado –y utilicemos– para comunicarnos, ha necesitado de un sustento tecnológico, se ha beneficiado de sus avances y ha crecido, viéndose transformada por ellos. La evolución tecnológica ha hecho posible



El fotógrafo británico Eadweard Muybridge fue un pionero que, con sus experimentos de cronofotografía, sentó las bases para la invención del cinematógrafo.






Desde 1928, el ratón Mickey de Walt Disney –dibujado por Ub Iwerks– llevó las riendas del cine de animación en su fase más artesanal hasta la mitad del siglo XX.

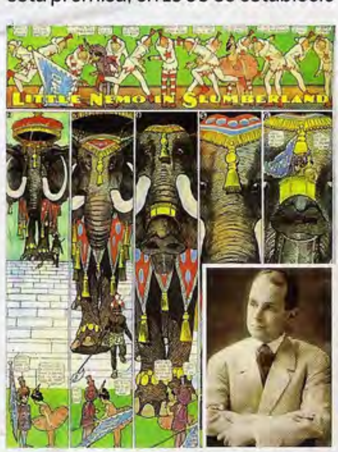
que el lenguaje audiovisual fuera adquiriendo una mayor complejidad, sumando potencial en su capacidad para expresar matices con gran riqueza. Pero, al mismo tiempo, la sofisticación en el lenguaje de imágenes y sonido ha ido planteando nuevos desafíos tecnológicos, haciendo imprescindible una gran inventiva en la búsqueda de soluciones y no pocos golpes de suerte. Resulta interesante ver que muchos de los avances tecnológicos tuvieran su origen en ámbitos ajenos a los medios de expresión y comunicación y, sin embargo, hayan despertado el interés de los creadores por aplicarlos al lenguaje audiovisual para mejorar sus discursos, transformando sus obras en lo formal y en lo substancial.

Captar el movimiento

El cine, los dibujos animados y los videojuegos son posibles gracias a los límites de nuestra percepción visual, la llamada persistencia retiniana. Los humanos percibimos la ilusión de movimiento como producto de una secuencia de imágenes estáticas sincronizadas y definidas estroboscópicamente. Bajo esta premisa, en 1909 se estableció un primer standard tecnológico del cinematógrafo: la **película de 35 milímetros** de doble perforación, proyectada a una velocidad determinada de fotogramas por segundo, que nos ha acompañado hasta la irrupción del cine digital. Pero, sea cual sea la fórmula, lo cierto es que necesitamos entre 12 y 48 imágenes por segundo –24 según la convención establecida– para que el cerebro acepte el engaño.

Los dibujos cobran vida

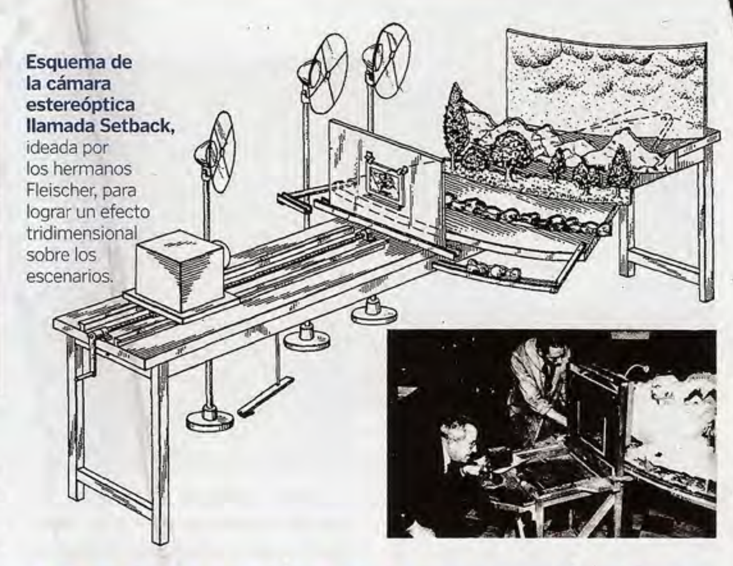
Tal cantidad de imágenes por segundo necesarias, traducida a cine de animación equivale a tener que hacer miles de dibujos, por lo que, ya en la primera década del siglo XX, cuando **Windsor Mcay** comenzaba a hacer sus películas, él y otros pioneros se percataron de la conveniencia de realizar por separado la elaboración de escenarios y personajes, para montarlos en la fase final del proceso y fotografiarlos. Mientras se podía elaborar un solo dibujo del decorado para cada plano, había que hacer muchísimos más dibujos diferentes para describir el movimiento de los personajes. Esta particularidad del cine animado hizo que escenarios y personajes adquirieran diferentes códigos representativos y necesitasen un trabajo artístico especializado.



Antes de dar el salto a la animación, el genial Windsor Mcay ya se aproximaba al movimiento en las secuencias de imágenes de sus viñetas.



Los clásicos de animación de Disney emplearon durante décadas la denominada cámara multiplano, cinco o seis planos de animación diferentes.



Esquema de la cámara estereóptica llamada Setback, ideada por los hermanos Fleischer, para lograr un efecto tridimensional sobre los escenarios.

LA ANIMACIÓN SE ANTICIPÓ AÑOS AL CINE EN LOGRAR LA ILUSIÓN DEL MOVIMIENTO

Sí, la gente del mundo de la animación supo cómo crear la ilusión de movimiento mucho antes de la aparición del "cine de imagen real". Los bisabuelos del cine de animación, los zoótropos y los **praxinoscopios**, incluso las aún más antiguas y elementales linternas mágicas mostraban ya cómo dibujos y objetos, aparentemente inánimes, cobraban vida.

Los recursos tecnológicos que demandaban estos artefactos rudimentarios y, posteriormente, los que continuó concibiendo la industria del cine de animación, para superar sus limitaciones y cubrir sus necesidades tecnológicas y expresivas, han servido para cambiar los códigos de representación de otras artes, así como para establecer nuevas convenciones, estilísticas y narrativas, en el centro neurálgico de éstas, en su misma sustancia.

Personajes sobre decorados

Al intentar representar la realidad con la mayor verosimilitud posible, el cine de dibujos animados encontró, como hemos comentado, la solución simple de separar personajes y decorados. Para ello había que registrar, por medio de unos pivotes y de unas perforaciones, cada unos de los dibujos de una escena –por un lado los múltiples elementos de animación, dibujados, y por otro los del decorado, generalmente pintados– para que, finalmente, también pivotes y perforaciones sincronizaran de nuevo todos los elementos ante la cámara. Esta técnica era usada para las escenas con una cinematografía muy elemental –pensemos en algo tan simple como el primer plano de un personaje hablando– y,



"101 dálmatas" (Disney, 1961) supuso un hito en el cine de animación por emplear la ténica de **fotocopiado xerográfico** por primera vez.



El sistema CAPS permitió en los 90 integrar todas las técnicas del cine de animación en un entorno digital... Pero el modelado infográfico 3D estaba a la vuelta de la esquina.

por supuesto, era igualmente necesario en escenas de mayor complejidad. Si, por ejemplo, la cámara se acercaba o se alejaba de un personaje, o si debía seguirlo cuando éste se desplazaba por un decorado, las dificultades técnicas para generar la ilusión correspondiente se multiplicaban exponencialmente.

Los personajes y los decorados pertenecían, a muchos niveles, a universos visuales distintos y contaban, *per se*, con distintos códigos representacionales, pero el cine de dibujos animados los aglutinó en una unidad, creando imágenes cuyas convenciones rápidamente todo el mundo aceptó.

Desarrollo técnico especializado

Esta particular forma de crear imágenes tuvo su sublimación estilística y expresiva con la creación de la llamada cámara multiplano (*multiplane camera*). Este artefacto, cuya invención reclamaba Disney, no fue tan original, ya que tuvo antecedentes directísimos en la cámara creada por la alemana **Lotte Reiniger**, o la inventada por **Ub Iwerks** en los años treinta, o la Setback camera creada por los **hermanos Fleischer.** Este descomunal artefacto podía crear una sensación muy realista de profundidad a las escenas rodadas. Ya no existía solamente un decorado en el fondo, tras los personajes, sino que el decorado se podía fragmentar en un número determinado de elementos, situados a distancia unos de otros. La imitación de la vida en el universo animado había dado un paso de gigante. El problema fundamental de esta técnica es que era extraordinariamente costosa y lenta, por lo que se reservaba para las escenas "estrella" de cada película. Además, sólo permitía un número limitado de niveles.

La contribución de Disney

Se estaban estableciendo, como decíamos, las bases para un nuevo universo visual, con sus propios códigos de lectura y de representación... Y todo ello debido, originalmente, a la necesidad de superar una limitación técnica. El cine de animación muy pocas veces olvidaría este código, quizás solamente en el ámbito del cine experimental, hasta la llegada de lo digital.

LA TECNOLOGÍA DIGITAL REVOLUCIONÓ LA ANIMACIÓN Y TRASCENDIÓ A TODOS LOS MEDIOS

Con un grafismo valiente, avanzado, enérgico, que recordaba a los más modernos ilustradores de prensa de los años cincuenta del siglo XX, existe una excepción notable en el mundo de la animación *mainstream*. Y es que quizás se podría hablar de una película experimental –en lo gráfico– disfrazada de comercial: con "101 dálmatas" (1961) los estudios **Disney** integraron por primera vez, y a la perfección, a los personajes con los decorados. La sustancia estilística de la que estaban hechos ambos era la misma. Habían creado, además, un universo verosímil por medio de elementos con un nivel de abstracción –y, por lo tanto, una capacidad de sugerencia– insospechado hasta ese momento: en la pantalla sólo vemos trazos negros junto a colores casi planos, tratados de forma expresionista. El resultado de la película, paradójicamente, disgustó a **Walt Disney** y supuso el destierro del mundo de la animación de **Marc Davis**, uno de los *nine old men* y *alma mater* artístico del proyecto, relegado desde entonces a diseñar atracciones de Disneyland.

En esta película también tiene lugar, por primera vez, un acontecimiento tecnológico fundamental para el futuro del cine de dibujos animados: el uso de la **reprografía Xerox** (xerografía) que, desde entonces y hasta bien avanzada la década de los noventa, se convertiría en una herramienta indispensable en cualquier estudio de animación.

Hacía tiempo que los animadores de Disney buscaban la forma de que sus dibujos originales, con su calidad y su frescura, fuesen lo que finalmente viese el espectador en la pantalla, y no el calco siempre más grueso que, por razones estilísticas y técnicas, debían hacer sus asistentes usando líneas trazadas con tintas de colores sobre películas de un material transparente llamado acetato. En el estudio se pensó en una novedad que irrumpía en esos años en la industria de la reprografía: la máquina de Xerox, que posteriormente derivaría en las conocidas y populares fotocopias. Ese artilugio permitía reproducir los dibujos originales directamente en los acetatos, por lo que ya no debían de ser trazados de nuevo por un ejército de asistentes.

El movimiento en profundidad

No sería hasta bien entrada la década de los noventa que no habría otra nueva revolución con mayúsculas. Esto ocurriría con la creación del **sistema CAPS** (*Computer Animation Production System*) que, básicamente, integraba todos los distintos elementos propios de la animación llamada tradicional den-

Títulos de animación digital como "Mi Villano Favorito" siguen recurriendo a recursos expresivos propios del cine de animación tradicional.



"Tarzan" (Disney, 1999) usó el inédito Deep Canvas permitiendo infinitos niveles de profundidad, aunque este sistema estaba ya, de hecho, obsoleto.



"Toy Story" (Disney Pixar, 1995) precipitó el uso de la infografía en el cine de animación. Fue la primera película de animación íntegramente realizada digitalmente.



Juguetes antiguos de animación y recreativas tienen, sorprendentemente mucho en común: figuras sencillas y repetitivas... Y ambos el germen de una dinastía de medios artísticos.



Los estudios indie recurren hoy a técnicas tradicionales del lenguaje visual como recurso narrativo y para solventar limitaciones ténicas. ¡Cuánto se parece «Limbo» a las obras de Lotte Reiniger más de un siglo después!

tro de un entorno digital. Se agilizaban tediosos procedimientos manuales de línea y color pero, sobre todo, los límites físicos que tenía la cámara multiplano para desenvolverse en un universo de dibujos ya no existía. Los número de niveles de decorados ya no debían de estar limitado a 5 ó 6, de hecho, podía haber infinitos niveles. Además, eso podía hacerse con todas y cada una de las escenas de la película, no sólo con determinadas excepciones. En definitiva, por primera vez se podía imitar el comportamiento de una cámara de cine de "imagen real" con un elevado nivel de realismo. Los elementos que componían una escena podían ahora separarse y reintegrarse de forma armónica sin perder un ápice de control.

Posteriormente, tras algunos tímidos pasos, torpes y definitivamente perdidos, como el denominado ***Deep Canvas***, lo siguiente que ocurriría en esta industria sí sería un verdadero cataclismo.

La revolución infográfica

Pixar, entonces un pequeño estudio independiente de animación, estaba avanzando satisfactoriamente en dirección a lo que no sería sólo un avance tecnológico más, sino una agitación en el ámbito, no solo de la industria de la animación, sino de la esencia misma del lenguaje cinematográfico.

Lo que Pixar hacía era establecer las posibilidades infinitas del universo digital de hoy en día, repercutiendo en otros ámbitos, haciendo que las cosas generadas originalmente para el universo de la animación se hiciesen imprescindibles en otras disciplinas.

La técnica de trabajar por separado los distintos elementos del encuadre en el momento de su elaboración y, posteriormente, reunirlos en el momento de generar la imagen final es algo que la fotografía tradicional también había hecho a menudo –como el uso de las pinturas matte y, en general, de los llamados efectos visuales–, pero no es hasta la llegada de lo digital cuando se convierten en usos habituales , como el uso de los llamamos **canales alfa** –filtros de transparencias– en la posproducción de imagen, tanto el cine en general, como en el cine de animación y en los videojuegos.

Animación en los medios actuales

Por la forma en que se presentaron al público, podría hacerse una primera comparación entre los **kinematoscopios**, mutoscopios y kinetoscopios de las ferias ambulantes que mostraban unas primitivas imágenes en movimiento hacia finales del Siglo XIX, con los juegos de **máquinas recreativas** de los años 70, tanto en su propósito de mera diversión como en la naturaleza repetitiva del entretenimiento que ambos ofrecían. Sin embargo, las formas de entretenimiento contemporáneas como los videojuegos o las películas de hoy en día, comparten mucho más con aquel origen primitivo en las atracciones de feria: el lenguaje audiovisual...

Y propio el lenguaje audiovisual, también implica sus referentes culturales, sus estéticas, y sus códigos de representación, ya se han convertido en parte de nuestro colectivo cultural y referencial. Felizmente, nuestra cultura se ha ido haciendo cada vez más ecléctica, por lo que, a pesar de todas las sofisticaciones que los medios digitales nos permitan hoy, nuestro bagaje cultural funciona por acumulación de referentes que enriquecen las obras y no por exclusión.

Hoy coexisten *blockbusters* mediáticos junto a productos audiovisuales en los que personajes dibujados con líneas simples y colores planos se desenvuelven por escenarios pintados con técnicas que imitan lo manual –pienso en algunas series de televisión, en ciertos videojuegos o en películas a las que, generalizando, denominamos *indies*– como una opción expresiva más por parte de los creadores y no como una limitación dictada por las carencias tecnológicas. La animación es inmortal. **A.N.**



La tecnología digital ha liberado al cine, la animación y los videojuegos, de limitaciones, pero los recursos narrativos y el lenguaje visual son una herencia vialiosa.

EL EXPERTO U-TAD



Antonio Navarro

› **Antonio Navarro** nació en Madrid el 30 de diciembre de 1959. **Es licenciado en Ciencias de la Imagen por la Universidad Complutense de Madrid.**

Desde sus últimos años en la universidad, comenzó su carrera profesional en diversos campos:

› En el ámbito del cine de animación ha trabajado como **artista en los estudios Ilion (España)** y como **director de storyboard para la serie de TV STORMHAWKS** (Nerdcorps, Canadá).

En 2001 dirigió el largometraje Los Reyes Magos para Animagic Studio. Ha desempeñado diversos trabajos para **Disney** participando en proyectos como **Hercules, Tarzán, Fantasía 2000** entre otros. Anteriormente, en los ochenta, trabajó como artista para **multitud de series de Hanna-Barbera como Lucky Luke o Los Pitufos.**

› Como **escritor y artista de cómics**, entre sus múltiples obras están **la novela gráfica El Tiempo Arrebatado, Ahau, El Mar Dulce, Adrenalina**, aparte de colaboraciones con las editoriales de cómic **Marvel y Kodansa** y con revistas como **Rampa y Rampla o Zikkurath**.

› También ha alternado trabajos como **artista publicitario** para importantes firmas del sector y participaciones en películas de animación como **Delirium**.

› Actualmente compagina sus obras con la docencia, como **profesor de Narrativa audiovisual y Storyboarding en la universidad U-TAD** de Madrid. Pero **antes impartió clases de preproducción en la UEM** (Universidad Europea de Madrid).

zona micromanía



¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

El 2014 toca a su fin y en lo que respecta a videojuegos en PC, asistimos a una época de grandes lanzamientos. Por ahora, no podemos estar decepcionados... Loque va a suponer un problema es decidir en qué títulos invertir nuestro dinero y cuáles descartar para jugarlos, tal vez, más adelante. No queremos animarte a despilfarrar en estos meses tan dados a los excesos, pero si tienes un presupuesto preparado, invierte en diversión... Aprovecharás un buen momento de estupendos títulos y hardware tentador.

Participa en nuestro concurso

En la Guía de Compras de este número te damos algunas ideas. No te olvides de participar en el concurso dejándonos un comentario en **micromania.es** o en nuestro **Facebook**

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE



Sledgehammer no tenía una tarea fácil. Por un lado, muchos aficionados de «Call of Duty» reclamaban la introducción de novedades en esta entrega. Por otro, trastear con una fórmula de éxito conlleva riesgos. Pero el estudio, junto con Infinity Ward, ha optado por la innovación en todo: modos multijugador, escenario futurista, realismo gráfico. Y menos mal porque ya le venía haciendo falta. Indiscutiblemente supone un salto de calidad en la serie.

EN FACEBOOK

facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



Roger Erles: ¡AMIGAAAAAAAAAAAAAAAA! Ja, ja, ja.
24 de octubre a la(s) 14:10



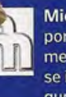
Juan Bermejo: ¡Me ha gustado que dedicáseis la portada (Micromanía 237) a «Sombras de Mordor», porque es un juegazo!
24 de octubre a la(s) 15:55



Pedro Miguel Rosique M.: Compré la revista por el suplemento RETRO. Fui Amiguero (89-94) antes Commodoriano (85-89). [...] A pesar de sus más y menos me gusta que la Micro siga ahí.
25 de octubre a la(s) 17:14



Elmio Mismo Garpro: Yo las compraba todas hasta la Tercera Época. Hace tiempo vi la portada de «Jet Set Willy» y me emocioné, pero era el suplemento RETRO. No está mal, pero [...] Preferiría una reedición de la Micromanía clásica.
10 de noviembre a la(s) 17:19



Micromanía: Celebramos que os gustase la portada y que el tema de Amiga en el suplemento Retro del número anterior despertase interés. Por ahora no podemos darte ninguna novedad acerca de la posible reedición de las revistas antiguas... Aunque la posibilidad está en el aire. Por ahora, nos concentraremos en profundizar en el suplemento Retromanía y recordar otros clásicos.

MICROENCUESTA

¡BLIZZARD CAMBIA DE TERCIO CON «OVERWATCH»!

La pasada Blizzcon ha sido todo un acontecimiento, con un montón de anuncios... Pero el descubrimiento de Overwatch eclipsa todo y sorprende por lo mucho que se diferencia de las habituales franquicias de Blizzard. ¡Un shooter de acción online! ¿Qué te ha parecido?

1. Es una gran apuesta, pero todo lo que toca Blizzard lo convierte éxito. No me cabe duda de que será un buen juego y arrasará en ventas, sea cuando sea que se lance.
2. En mi opinión Blizzard anda un poco perdida últimamente... Sus sagas se agotan y ha decidido jugársela con una propuesta que muchos han intentado antes y que está disponible en títulos free-to-play. Como quiera cobrar por ello...
3. Seguro que es un éxito al lanzamiento... Pero dudo mucho que los nuevos jugadores a los que va dirigido se enganchen tanto y durante un tiempo tan prolongado como los fans de «Starcraft» y «Warcraft».



No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**

ACTUALIDAD » «DOORWAYS»

MIEDO TRAS LA PUERTA

Enfréntate al misterio y los horrores indescriptibles que se esconden en uno de los juegos de terror más celebrados



«Doorways» ha sabido encandilar a jugadores de todo el mundo con un estilo de juego que bebe del terror psicológico.



El juego está dividido en capítulos, y cada uno de ellos nos desvela un poco más de su misterioso argumento.

De un tiempo a esta parte, algunos de los juegos de acción más interesantes proceden de estudios de desarrollo independientes. Conocidos como juegos indie, algunos de ellos han conseguido emocionar y asombrar a los aficionados casi tanto o más que los títulos más potentes. Y un ejemplo de ello lo podemos encontrar en «Doorways», un título de acción en capítulos desarrollado por la compañía independiente argentina Saibot Studios cuyo primer episodio salió a la venta a finales del año pasado sin pena ni gloria pero, que con la llegada de los siguientes, ha logrado encandilar a miles de seguidores del *survival horror.*

Entorno opresivo

«Doorways» nos pone en la piel de Thomas Foster, un agente especial que debe perseguir y capturar a una serie de psicópatas en un lugar extraño, pero sin saber por qué y quiénes son esas personas. A medida que vayamos avanzando por bosques y cavernas, y resolvamos los acertijos que encontremos, iremos descubriendo el porqué de esta persecución y cómo hemos llegado a esa situación.

A través de esta trama tan sugerente, el juego da un nuevo giro de tuerca al género del terror porque, en lugar de trasladarnos a un entorno repleto de criaturas sobrenaturales que debemos eliminar a base de tiros, se ha decantado por un estilo más misterioso, donde los sentimientos de soledad y reclusión se palpan en los escenarios, lo cual nos obligará a vigilar nuestra espalda ante la posibilidad de que alguien o algo nos aceche.

¡Abre la puerta!

«Doorways» ha conseguido destacar entre los survival horror y ofrecer una experiencia aterradora como pocos. Y que nos demuestra que a veces no es necesario contar con grandes presupuestos satisfacer a los jugadores. Va por su cuarto capítulo y los tres primeros cuestan 13.99 €. Búscalos en la web **store.steampowered.com**

¡EXTRAS!

LA PISTOLA DE EDWARD

COMPRAS » «ASSASSIN'S CREED: BLACK FLAG»

Si quieres tener una réplica exacta de una de las armas más vistosas de Edward Kenway, el protagonista de «Assassin's Creed IV: Black Flag», entonces estás de suerte, porque Ubisoft acaba de sacar una pistola pirata a escala real fabricada con materiales de alta calidad. El arma ha sido reproducida hasta en el más mínimo detalle y está fabricada con madera envejecida y metal. El capricho tiene un precio de 59.65 €.

www.vistoenpantalla.com

EL HÉROE «DE BIOSHOCK»

COMPRAS » «BIOSHOCK INFINITE»

La compañía NECA ha sacado al mercado una espectacular figura de acción de Booker DeWitt, el protagonista principal de «BioShock Infinite», fabricada en plástico duro y con dos de las armas más características del personaje: la famosa pistola de gancho y una escopeta recortada. La figura es completamente articulada y puede adoptar cualquier posición.

es.aliexpress.com/store/

MODS EN DESCARGA

LOS RUSOS EN «ARMA III»



La compañía indie Red Hammer ha creado un mod para «ArmA 3» que nos permite añadir las fuerzas armadas de la Federación Rusa al juego original. En concreto, el mod incluye los vehículos aéreos y terrestres más importantes, las armas más características del ejército ruso y los uniformes de los soldados y el personal militar, todo ello con gran realismo.

www.moddb.com/mods/rhs-armed-forces-of-the-russian-federation-a3

«L4D2» SOBRENATURAL



Si quieres darle nuevos aires a tu copia de «Left 4 Dead 2», no te pierdas el mod para juego individual denominado "Common Infected". Creado por el modder "Splinks", lo que nos propone es cambiar los zombis tradicionales del famoso juego por otras criaturas sobrenaturales no menos espeluznantes: hordas de esqueletos vivientes, criaturas muy habituales en el género de las películas de terror. ¿A que mola?

steamcommunity.com

«REALMODE» MÁS JUGABLE



El modder "StoatOats" ha diseñado un añadido para el juego individual de "RealMode" que añade más diversidad y realismo al juego original para, según su autor, hacerlo más divertido. Entre otras cosas, el mod aumenta el daño de las armas, al tiempo que reduce su alcance y precisión, e incrementa el nivel de IA de los enemigos para que actúen con más inteligencia y resulte más difícil abatirlos.

www.moddb.com/mods/realmode

ACTUALIDAD » «DOOR KICKERS»

DOOR KICKERS, LLEGA CON ESTRATEGIA Y DISPAROS

Tumbar puertas con una estrategia clara y tener un plan "B" es fundamental en este RTS con toques de *shooter* táctico



Si eres fans de las pelis de tiroteos a lo loco, lo sentimos: «Door Kickers» está más cerca de esas secuencias perfectas en las que un equipo de SWAT elimina una amenaza terrorista sin errar un solo tiro. Tú puedes intentar esa ejecución perfecta, aunque seguro que no lo consigues al primer intento.

Disparo por turnos

«Door Kickers» no es el típico juego que un fan de los «Civilization» compraría, pero créenos cuando te decimos que hay mucho de planificación y de improvisación táctica... Un plan "B".

Lo más destacable del juego es la inteligentísima IA, que hace que tengas que replantearte constantemente tu estrategia y tres cuartos, y su elaborado de personalización de soldados. Es posible crearse un equipo muy diferente en cada partida y resolver la situación de formas variopintas: a lo bruto y entrando por la puerta principal con agentes armados hasta los dientes o con un poco de sutileza y repartiendo a tus hombres por diferentes estancias mientras entran por la puerta trasera que no está bien defendida. Tú eliges la aproximación que más te convenga y cómo vas a acabar con el enemigo.



Cada personaje es personalizable y hay un montón de gadgets y armas. A medida que juegues, obtendrás más y más.

La estética del juego es muy particular, y la perspectiva cenital sirve para identificar fácilmente todos los elementos a tener en cuenta de un solo vistazo.

Disparo por turnos

Nosotros te recomendamos usar constantemente la pausa táctica e ir corrigiendo tus acciones a medida que el enemigo reacciona. Si eres realmente bueno, podrás acabar una pantalla del tirón, organizando todo de principio a fin. Y si estás completamente loco, puedes intentar jugar sin usar la pausa en ningún momento, pero no esperes durar mucho. Si te llama la atención el juego, puedes comprarlo por 18,99€ en la red de Steam.

¡SIGUE JUGANDO!

«CIV: BEYOND EARTH» YA TIENE CIENTOS DE MODS



Firaxis sabe lo que hace con la saga «Civilization», de ahí que «Beyond Earth» ya sea uno de los juegos con más usuarios registrados. Y si a estos sumamos que tiene soporte para modos de forma oficial y a través de Steam Workshop, el cóctel es explosivo. La cantidad de mods que hay online ya sobrepasa el centenar y los hay de todos los tipos. Muchos de ellos se centran en corregir aspectos mejorables como las ropas que podían confundirse fácilmente. Ojalá todas las compañías fueran tan abiertas.

» **steamcommunity.com/workshop/browse?appid=65980**

LIDIA CON DRONES EN «DEMOCRACY 3»



Los juegos sobre política suelen ser muy densos pero «Democracy 3» parece haber conquistado a un buen puñado de fans. En su nueva expansión no han introducido tarjetas negras opacas, pero sí unos poquitos elementos de ficción que le sientan como anillo al dedo. En «Clones & Drones», los jugadores podrán gestionar los problemas del futuro, como el paro producido por la total automatización de las fábricas o el uso de drones al servicio del crimen. Un giro interesante y barato: sólo cuesta 4,99€.

» **www.positech.co.uk**

¡EXTRAS!

¡A PONER UNA PICA EN FLANDES!

» ACTUALIDAD » «EUROPA UNIVERSALIS IV: ART OF WAR»



Puede que los juegos de estrategia no sean los más exactos a la hora de reproducir la historia, pero por lo menos «Europa Universalis IV» lo hace con gracia. Su nueva expansión se llama «Art of War» y gira en torno a la Guerra de los Treinta años, uno de los conflictos fundamentales de la Europa casi moderna y que dio forma a la Alemania actual. ¿Interesado?

www.europauniversalis4.com

CELEBRA LOS DOS AÑOS DE «NATURAL SELECTION 2»

» DESCARGAS » REAPER PACK PARA «NATURAL SELECTION 2»



Parece que fue ayer cuando se lanzó «Natural Selection 2», pero este curioso choque de humanos y aliens tiene dos añitos. Para celebrarlo, Unknown Worlds ha lanzado el pequeño Reaper Pack, que incluye muchos detalles nuevos. Pero lo más curioso es que el pack ha sido creado con ayuda de una fan llamada Rantology. Y es que el estudio decidió dejar el desarrollo de nuevo contenido a los usuarios. Parte de los ingresos de cada compra de este DLC irán directamente al bolsillo de Rantology.

www.naturalselection2.com

ACTUALIDAD/DESCARGAS «ARMA III - HELICOPTERS»

MISIONES CON LOS HELICÓPTEROS DE APOYO

Los chicos de Bohemia nos presentan un espléndido DLC inspirado en los helicópteros militares de apoyo a la infantería



Los diferentes cockpits están reproducidos con gran realismo en los tres aparatos que incluye este DLC para «ARMA III».

La acción bélica de la serie de videojuegos «ARMA» está reconocida como una de las más realistas que puedes jugar en PC. Tanto, que muchos encajan este título dentro del ámbito de la simulación. Ya conocíamos los helicópteros como vehículos de la tercera entrega, pero ahora, puedes pilotarlos y realizar misiones con un realismo altísimo con el DLC «ARMA 3: Helicopters».

Experiencia adquirida

No es una locura de Bohemia Interactive, ni es la primera vez que el estudio desarrolla un simulador de helicópteros serio. De hecho, resulta evidente –y toda una garantía– que para este DLC han empleado la experiencia que



Aunque son aeronaves de ficción imitan modelos reales y misiones muy verosímiles.

obtuvo para el desarrollo del formidable «Take On: Helicopters» que lanzo FX hace unos años. Este DLC consta de tres helicópteros de transporte y apoyo directo, para ofrecernos desafíos de entrenamiento y en combate. Está disponible por 12,99 € en la red de Steam y **arma3.com**

NOVEDADES

«EMERGENCY 5» ARDE



Si estás aquí, aprecias el realismo... Y eso es lo que te ofrece, a raudales «Emergency 5», un juego de estrategia y simulación que ya está a la venta en edición "deluxe" por 39,95 €.

www.deepsilver.com

PROSPERA EN LA GRANJA



La nueva entrega del simulador rural de Focus, «Farming Simulator 15» ya está disponible. Viene con nuevos retos, actividades forestales y de gestión. Cuesta 25 € en su edición estándar.

www.badlandgames.com

ACTUALIDAD / NOVEDADES «DREAMFALL CHAPTERS»

SUEÑOS CUMPLIDOS

Han sido ocho años de espera, pero «Dreamfall Chapters» ya está entre nosotros. ¡La magia se mantiene intacta!

Dos universos paralelos, dos personajes que, aparentemente, no tienen nada en común. ¿O sí?



Dreamfall» y su predecesor, «The Longest Journey», marcaron a toda una generación de aventureros hace unos años. La personalidad de la protagonista, Zoe Castillo, y argumento que mezclaba sueños y realidades paralelas cautivaron a mucha gente. Ahora la historia continúa en «Dreamfall Chapters».

Una introducción

El juego se distribuye en forma de cinco capítulos descargables, que irán saliendo poco a poco, al estilo de las aventuras de Telltale. Aunque ten en cuenta que compras los cinco de golpe. La calidad gráfica y ambientación son sensacionales. El primer capítulo es poco más que una introducción, en donde descubrimos lo que ocurre mientras conocemos a los protagonistas. Visitaremos Europolis y desvelaremos los primeros misterios. Muchas de las decisiones que tomes influirán en el desarrollo del resto de capítulos. ¿Te animas a soñar con «Dreamfall»? **redthreadgames.com/games/**

JUEGA GRATIS

CONTRADICCIONES



«The Talos Principle» es una aventura subjetiva de Croteam. Has despertado en un mundo que mezcla ruinas medievales con tecnología avanzada, y debés descubrir por qué. ¡Prueba la demo!

store.steampowered.com

EL ORBE MISTERIOSO



Continúan las correrías de Alicia Van Volish, la ex-agente de policía que va detrás de un hombre que ha arruinado su vida. Ya está disponible el segundo episodio de la aventura española «AR-K».

es.gatosalvajestudio.com

ACTUALIDAD/DESCARGAS «ZIGGURAT»

MAGIA Y MAZMORRAS EN PRIMERA PERSONA

Los estudios asturianos de Mikstone, ya han lanzado su vertiginoso JDR de acción. ¡Coge el báculo y a la mazmorra!

Si te estás preguntando de qué te suena el título "Ziggurat", es que no tienes mala memoria del todo. Bueno, aparte del término origial –que e refiere a los templos de la antigua Mesopotamia– "Ziggurat" ha sido el título usado por algún que otro juego, y hasta un estudio español de la era de los 8-bit lo adoptó como nombre, quiándole una "g". Sirva esto para aclarar que nada de lo anterior tiene que ver con el juego que nos ocupa pese a que se llama «Ziggurat». Se trata de un juego de acción y rol que nos sitúa en un laberintos de mazmorras, generadas automáticamente y que, por su vertiginosa acción y perspectiva subjetiva, nos recuerda a clásicos del género como «Heretic» o «Hexen».



Uno de los mejores aspectos del juego es el ingenio y diversidad de los hechizos, con varitas mágicas, báculos y libros de hechizos.

Aprendiz de hechicero

Sí, pero no a lo Harry Potter. Nuestro protagonista en «Ziggurat» aspira a convertirse en mago, pero para ser considerado como tal, debe afrontar un bautismo de fuego: adentrarse en la pirámide encantada que da nombre al juego Ziggurat. El encantamiento de las mazmorras de «Ziggurat» se traduce en infinidad de criaturas monstruosas que intentarán impedirnos salir de allí con vida, encumbrados por fin a la categoría de magos. Para combatirnos, disponemos de armas en forma de hechizos. Al principio, no son muchos ni muy poderosos, –por algo somos unos novatos– pero a medida que avancemos en las mazmorras iremos sumando nuevos e ingeniosos poderes mágicos.



Trampas, espectros, bestias, jefes finales... «Ziggurat» está lleno de peligros.

Espectáculo de magia

Los estudios de Milkstones, han realizado un estupendo trabajo sobre la tecnología del motor Unity para que «Ziggurat» sea un espectáculo de lo más vistoso y trepidante... El juego está ya disponible en Steam por 14,99 € y merece la pena.

¡EXTRAS!

REGALOS PARA LOS BRUJOS

ACTUALIDAD «THE WITCHER 3: WILD HUNT»



Si estás esperando el lanzamiento de «The Witcher 3» has de saber que CD Projekt ha anunciado un programa de 16 DLC gratuitos para el juego. ¡Qué gran noticia! Si ya estabas al día, que tu visita no sea en vano. Échale un vistazo al vídeo tutorial del juego de mesa basado en The Witcher.
thewitcher.com/adventuregame/ (News)

EL SEÑOR DE LA CAZA

DESCARGAS «SOMBRAS DE MORDOR»



Warner Bros. y Monolith ultiman el lanzamiento del primer gran DLC para «Sombras de Mordor». Su título es «El Señor de la Caza» y trae nuevas misiones y personajes... Hasta que llegue, puedes escuchar la banda sonora del juego que está disponible gratuitamente en iTunes.
www.shadowofmordor.com/es/

MINIROL EN DESCARGA

ERES EL DRAGÓN



Como mucho, en algún que otro juego has podido volar a lomos de un dragón, pero ¿qué te parece convertirte tú mismo en dragon y sobrevolar un enorme escenario de fantasía, con duelos y desafíos variados? Si te atrae la idea, ya puedes probar «Dragon» de Red Level Games como acceso anticipado por unos 14 €. Quizá suena a rareza pero está recibiendo muy buenas críticas en Steam.
www.dragonthegame.net

EL CLÁSICO «ICEWIND DALE» MEJORADO



El formidable juego de Black Isle regresa en una edición mejorada por Beamdog, que ya se encargaron de mejorar y poner al día «Baldur's Gate». El nuevo «Icewind Dale: Enhanced Edition incluye nuevos objetos y decenas de hechizos, con una interfaz mejorada y las todas las expansiones que se añadieron al juego. Lo tienes en Castellano por gog.com por unos 16 €.
www.gog.com

REGRESO A LA ANTIGUA REPÚBLICA



La reedición de clásicos de LucasArts en GoG es una estupenda noticia. Gracias a ello, además de clasicazos como «X-Wing», los amantes del rol podemos disfrutar de uno de los mejores juegos de los estudios de BioWare, «Caballeros de la Antigua República». Está en castellano y cuesta apenas 10 €. ¡No te lo puedes perder!
www.gog.com

DESCARGAS » «FIFA 15»

VARIEDAD EN EL CAMPO

Consigue que tus partidos sean más variados con uno de los primeros grandes mods creados para el nuevo «FIFA 15».

Desde el lanzamiento del espectacular «FIFA 15», la comunidad de aficionados ha estado muy ocupada para poner a disposición del público parches y modificaciones que nos permitan mejorar el juego original. Y entre los diversos mods disponibles, uno de ellos destaca por encima del resto: Revolution Mod 15, un parche creado por el *modder* Scouser09 que permite al juego realizar asignaciones automáticos con el fin de que los partidos sean más variados y menos parecidos entre sí.

De ese modo, los jugadores saldrán con botas específicas, y no genéricas, las vallas publicitarias y los marcadores cambiarán aleatoriamente, tanto los jugadores como los árbitros saldrán con accesorios aleatorios y hasta se modificarán las texturas del público para que nunca sean iguales, entre otras muchas cosas. Un buen añadido, sin duda, para conseguir que ningún partido sea igual al anterior. Lo encontrarás en:
www.fifa-infinity.com/fifa-15/revolution-mod-15-v1-0/



Aunque el "Revolution Mod 15" sólo se ocupa de combinar aspectos estéticos, es un estupendo añadido que permite darle un aire más convincente a los partidos de «FIFA 15». ¡Buen trabajo!

MODS EN DESCARGA

CANCHAS REFORMADAS



Como «NBA 2K15» salió antes de que las canchas de varios equipos estuviesen listas, 2K Sports ha lanzado un parche que actualiza estos estadios para que se asemejen a sus homólogos reales.
www.nba2k.org (New Courts)

CAMBIOS DE CÉSPED



Gracias a este mod creado por los "Hamid2000" y "Mr.S4ti", podrás añadir seis tipos de césped distintos a todos los estadios de «PES 2014», incluidas sus versiones para partidos nocturnos.
www.pes-patch.com (Turf)

VELOCIDAD

ACTUALIDAD » «SLEEPING DOGS: DEFINITIVE EDITION»

ACCIÓN SANDBOX AL VOLANTE

Sí, tienes razón... "¿Qué pinta aquí un sandbox de acción? Sube al coche, demos un paseo por Hong Kong y lo entenderás

El nuevo «Sleeping Dogs: Definitive Edition» incorpora múltiples mejoras técnicas y un total de 24 paquetes de contenido descargable que amplían la jugabilidad en cantidad y calidad .Y cuesta sólo 25 €.

El mes que viene, seremos menos díscolos y volveremos a proponerte un juego que encaje estrictamente en el género de velocidad... Pero esta vez, déjanos recomedarte la nueva reedición ampliada de «Sleeping Dogs». Como sabes, es un juego de acción, en un entorno abierto, –a lo «GTA»– que te introduce como poli infiltrado en las guerras de las tríadas, la mafia china... Hay tiroteos, tortas y por supuesto, persecuciones y carreras, lo que aquí más nos interesa.

¡Quemando rueda!

La reproducción realista del Hong Kong del «Sleeping Dogs» remasterizado, hace que este juego merezca la pena para un amante de la velocidad. Puedes conducir coches, motos y hasta lanchas motoras participando en carreras ilegales, persecuciones y combates. ¿No vas a probar la demo?
www.sleepingdogs.net

VELOCIDAD EN LA RED

DERBY EN «GRID»



Si juegas a «GRID: Autosport» descárgate el derbi de destrucción del «Demoman Derby Pack». Dos equipos se enfrentan a tortas por puro espectáculo.
store.steampowered.com

BIENVENIDO A MIAMI



¿Recuerdas el estupendo «Real World Racing»? Este juego de carreras de perspectiva cenital, que emplea imágenes de satélite, añade el escenario de Miami por 1,49 €.
store.steampowered.com

ACTUALIDAD » «HEX: SHARDS OF FATE»

HEX: SHARDS OF FATE ESTRENA SU BETA PÚBLICA

Descubre el nuevo juego de cartas de Gameforge, un desafío free-to-play que promete emocionantes duelos PvP

Gameforge y HEX Entertainment han abierto la beta de su juego de cartas digital, «HEX: Shards of Fate» a todo el mundo. Esta versión constará de todo el contenido PvP previsto para la versión final así como parte de sus sistemas sociales para comunicación entre jugadores. Además, contará con un total de 350 cartas, que se irán ampliando poco a poco hasta llegar a las 500 con un nuevo set en la versión final.

Órdago a grande

HEX Entertainment tiene las cosas bastantes claras con respecto a sus objetivos para esta beta. Se trata, ni más ni menos, que de satisfacer la gran demanda que han tenido durante la beta cerrada y poder usar el *feedback* de los usuarios para mejorar su juego de cara al futuro. Han prometido incluir mucho más contenido del que se puede ver en la beta actual.

En la versión que es ha hecho pública, «HEX: Shard of Fate» cuenta con una versión mejorada de su intefaz para facilitar la experiencia de juego, así como nuevas funciones. Los nuevos menús hacen más sencillo interactuar en los duelos y hace más fáciles de identificar las cartas.

Tutorial actualizado

Para los que no están metidos aún en el juego, se ha creado un nuevo tutorial que presenta las complejas mecánicas de juego a los más novatos, quienes una vez superada esta primera prueba, pueden combatir contra la IA en diferentes niveles antes de empezar con los jugadores online. Esto último es lo que más se quiere potenciar de cara al lanzamiento final, pues HEX Entertainment aspira a conseguir una especie de MMO de cartas coleccionables. Para descargar la beta, entra y regístrate en la web oficial del juego:
hex.gameforge.com





«Shards of Fate» es más complejo que «Hearthstone» aunque las ideas sean las mismas. Costará dar el salto a «HEX».



Hay una cantidad de cartas absurdas, pero dominarlas todas y saber cómo contrarrestarlas es donde está la gracia del juego.

EL PERSONAJE



ALCAUDÓN

Me encontrarás en cualquier batalla aérea de «World of Warplanes», con aeronaves de niveles V en adelante.

Aunque dispongo de un hangar con varios cazas de distintos niveles, mi especialidad son las misiones de ataque, con los combarderos de la serie Ilyushin. Mi bautismo de fuego fue con el IL-2 Sturmovik (mod) premium.

Por mis méritos en combate, he sido galardonado decenas de veces con distintivos como "Trueno" y "Destructor". ¡Pero cuidado con los que piensen que mi bombardero es presa fácil! También soy capaz de derribar cazas si se ponen demasiado tiempo a tiro de mi artillero o si se cruzan en la trayectoria de mis bombas y cohetes.

Actualmente estoy combatiendo a los mandos del IL-10. Tiene menos poder ofensivo, pero es más pequeño y maniobrable, lo que me permite interceptar bombarderos enemigos.

Mi objetivo es aquirir un bombardero a reacción IL-40 de nivel X. Me costará mucha experiencia, pero seré imbatible como "mazo terrestre".

¡EXTRAS!

FESTEJOS DEL 10º ANIVERSARIO DE «WOW»

ACTUALIDAD » UNA DÉCADA CON «WORLD OF WARCRAFT»



«World of Warcraft» cumple 10 años en 2014 y acaba de estrenar la expansión «Warlords of Draenor». Sin embargo, parece que en Blizzard ya están pensando en celebrar su vigésimo aniversario. La compañía quiere alargar y mucho la vida del «WoW». O al menos, eso ha dicho su jefe de diseño, Ion Hazzikostas: "No puedo decir cómo celebraremos el 20º aniversario, pero sí puedo decir que habrá uno". ¿Os veis jugándolo todavía en 2024? Por ahora, visita la web y entérate de los festejos del 10º.

eu.battle.net/wow

RECUPERA TUS PARTIDAS DE «DRAGON AGE»

ACTUALIDAD » DRAGON AGE KEEP PARA «DRAGON AGE INQUISITION»



Las decisiones son algo que caracteriza a los juegos de BioWare, muchas de las cuales detereminan qué le pasará a tu personaje en la secuela. El problema de esto es que tienes que tener a mano tus partidas guardadas, algo que no es siempre posible. Por eso EA y BioWare han creado Battle Keep, una web donde cargar tus partidas, si las tienes, o recrear los acontecimientos que viviste para poder jugar a «Dragon Age: Inquisition» de acuerdo a cómo jugaste a sus antecesores.

dragonagekeep.com

De lo bueno, lo mejor

No importa cuál sea tu género favorito, ni cuál tu dispositivo móvil. Hay un juego perfecto para ti esperándote, estamos seguros, y si no lo encuentras... ¿a ver si es que lo tuyo es el punto de cruz y no los videojuegos?

Sabemos que no es la primera vez que lo comentamos, pero es que no deja de sorprendernos la abrumadora cantidad de opciones que tenemos disponibles cuando vamos a comprar un juego, tanto para iOS como para Android.

Es cierto, lo asumimos, que un tablet o un smartphone no pueden competir con un PC o una consola "tradicional" en cuanto a potencia o, sobre todo, en cuanto a la comodidad a la hora de jugar (aunque la llegada de más y más mandos de control específicos y la posibilidad de conectar las nuevas tabletas directamente a la televisión pueden cambiar esto también dentro de muy poco), pero lo cierto es que el repertorio de juegos es tan enorme, y se actualiza tan rápido, que cualquier aficionado a los videojuegos lo tendría muy difícil para no encontrar no ya uno, sino montones de juegos que le entusiasmen, sean del género que sean.

Sin ir más lejos, en estas páginas hemos seleccionado, para que los conozcáis, algunos de los mejores juegos que han aparecido este mes. Hay de todo, caros y baratos (y algunos incluso gratis), sencillos y complejos, largos y cortos, divertidos y serios... pero todos ellos coinciden en su enorme calidad. Si te gustan los videojuegos, malo será que no te enganche uno de estos juegos o, más probablemente, ¡que no te enganchen todos!

THE BANNER SAGA — iOS



Si te gustan los juegos de rol de tipo táctico no los vas a encontrar mucho mejores, ni más completos, que «The Banner Saga». Se trata, como probablemente ya sepas, de una conversión de un juego de PC que está ambientado en un mundo al borde de la extinción, poblado de personajes y elementos tomados de la mitología nórdica. Con una historia oscura y enigmática, una ambientación soberbia y un sistema de juego que combina lo tradicional con algunas ideas originales realmente buenas, «The Banner Saga» garantiza horas y horas de diversión a cualquiera que, eso sí, esté dispuesto a hacer el esfuerzo que supone enfrentarse a su dificultosa curva de aprendizaje.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 8,99€
- **Tamaño:** 1,75GB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Stoic
- **Web:** *stoicstudio.com*

RETRY — iOS / Android

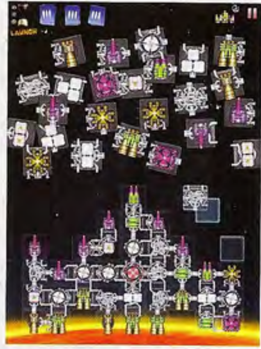


Probablemente la característica más destacada de este sorprendentemente adictivo juego arcade, que te pone a los mandos de un diminuto avión, es la insuperable sencillez de su sistema de control, y es que se trata sencillamente de pulsar la pantalla para echar a volar y acelerar hacia arriba o de dejar de tocarla para que el avión desacelere y caiga hacia abajo.

Esta sencillez, unida a un diseño de niveles tan ingenioso como atractivo, convierte a «Retry» en un juego ideal para los viajes en autobús, las colas en el banco o los ratos muertos en el sofá. Pruébalo... ¡y te aseguramos que te enganchará!

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** Gratis / gratis
- **Tamaño:** 71,8MB / 47MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Rovio
- **Web:** *www.rovio.com*

GALAXY TRUCKER



«Galaxy Trucker» es el último (hasta la fecha) de una larga sucesión de juegos de mesa de gran éxito entre los aficionados al género que han sido convertidos al formato digital. Como siempre en estos casos, la mitad del trabajo ya está hecho, y es que la base del juego (en esta ocasión, construir una nave espacial a partir de restos y chatarra y además luchando contra el reloj, para luego intentar pilotarla en el viaje más exitoso) no sólo ya existía, sino que es tan divertida como ingeniosa. Nos queda por destacar, pues, el excelente trabajo de adaptación a la pantalla táctil hecho por los desarrolladores, que han conseguido con el control de un juego a priori complejo resulte totalmente asequible. Si te van los juegos de mesa, créenos, no quedarás decepcionado.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (iPad)
- **PVP:** 6,99€
- **Tamaño:** 80,9MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Czech Games Edition
- **Web:** *www.galaxytrucker.com*

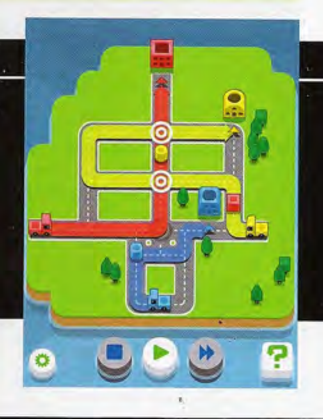
OTRAS OPCIONES



Los juegos que destacamos en estas dos páginas son (en nuestra opinión, por supuesto) los mejores y más variados que han aparecido en las últimas semanas, pero eso no quiere decir que no haya más títulos estupendos esperándote a sólo unos "clics" de distancia.

No deberías dejar pasar, por ejemplo, el excelente «RGB Express», un genial juego de puzzles con un precioso diseño minimalista que te hará exprimirte la cabeza mientras intentas llevar cajas de colores a sus correspondientes almacenes.

Otra opción muy interesante es «Electronic Super Joy: Groove City» un trepidante juego de plataformas de ritmo frenético que llenará tu pantalla de colores, explosiones y luces (y tus oídos de una extrañamente pegadiza música electrónica) mientras pone al límite tu destreza con su endemoniado nivel de dificultad.



SKULLDUGGERY! iOS

¿Qué obtenemos si combinamos un juego de plataformas, el sistema de control de «Angry Birds» y una divertida (y un poco macabra) ambientación de calaveras y esqueletos? Pues «Skullduggery!», un juego realmente original en el que controlas una calavera "tirando" del cerebro que lleva dentro y lanzándola de un lado a otro de la pantalla, intentando superar un nivel tras otro, todos ellos repletos de los elementos clásicos del género: trampas, secretos, jefes finales, power-ups... Una combinación explosiva de plataformas con una jugabilidad rompedora.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 1,79€
- **Tamaño:** 90,3MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** ClutchPlay Games
- **Web:** *departmentofskullduggery.com*

BATTLE ACADEMY 2: EASTERN FRONT iOS



Si jugaste el «Battle Academy» original no tenemos mucho que descubrirte en esta continuación salvo que la acción se ha desplazado al frente oriental de la 2ª Guerra Mundial, que visualmente es mejor y que hay unidades nuevas. Si no conoces el original, debes saber que te encuentras ante uno de los juegos de estrategia más complejos y detallados que vas a encontrar para tu dispositivo portátil, con montones de contenido, misiones, mapas y unidades. Su precio es su principal inconveniente, pero si te animas comprobarás que está justificado.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (iPad)
- **PVP:** 17,99€
- **Tamaño:** 302MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Slitherine Software
- **Web:** *www.slitherine.com*

ÚLTIMAS NOVEDADES

Toma el control en «Call of Duty»





Si eres uno de los muchos jugadores de «Call of Duty: Advanced Warfare», necesitas urgentemente en tu bolsillo la app "companion" que Activision acaba de lanzar. Se trata de un aplicación que les da a todos los jugadores las herramientas necesarias para gestionar su clan, producir emblemas o participar en guerras de clanes, entre otras características.

Por fin en Android...



Los usuarios de Android tienen motivos para estar contentos y es que después de tres largas esperas (algunas más que otras) por fin pueden están disponibles para sus dispositivos tres juegos tan esperados y populares como «Battleheart Legacy», «Secret of Mana» y «The Wolf Among Us». ¡Ya era hora!

...y primero en Android



A cambio, la edición mejorada del clásico de Black Isle,«Ice Wind Dale: Enhanced Edition» ha dado la sorpresa al aparecer antes en la tienda Google Play que en la App Store de Apple (aunque parece que el retraso no será largo, eso sí).

Cuidado con los bots

Blizzard ha comunicado que ha "baneado" varios millares de cuentas de «HearthStone» porque sus dueños usaban programas, o "bots", para jugar partidas de forma automática. La expulsión durará hasta 2015, aunque Blizzard ya ha avisado que los futuros tramposos serán expulsados permanentemente.

Hace 10 años

En contraste con simpáticos simuladores de vida, también lo pasamos en grande con terroríficos «Obscure» y «Doom 3».

MICROMANÍA 115, TERCERA ÉPOCA

El regreso de «Los Sims» era una cita ineludible, pero en la portada también destacamos temas tan jugosos como la toma de contacto con «Doom 3» y el estreno de «Sacred».

Preparando el número de Julio de 2004, las agradables noches invitaban a disfrutar frente al PC de un buen puñado de esperados juegos. Los últimos lanzamientos antes del menos activo verano se concentraron, en aquel mes, para brindarnos muchas horas de juego. Entre ellas, la acción bélica del realista «Joint Operations», de Novalogic, o el regreso de «Spider-Man».

Pero junto a las jugosas novedades del momento, también salimos en busca de informaciones con las que cumplimentar avances interesantes, como el nuevo simulador de Maxis, «Los Sims 2». Además, tuvimos el privilegio de acceder a algunas versiones de preview esperadísimas, como la de «Doom 3».

Fantasía clásica

Volviendo a los lanzamientos de aquellos días, el más notable fue, sin duda, el estupendo JDR de Ascaron, «Sacred». Con una cuidada localización en manos de FX, el juego era un digno heredero de «Diablo». Poseía elementos argumentales únicos, un desarrollo profundo y seis héroes muy bien definidos, así que conseguía enganchar desde el primer instante. La saga –que ha visto aparecer su tercera entrega recientemente– resultó entonces uno de los mejores representantes del rol de su tiempo, acumulando una legión de fans.



En «Obscure» la luz de las linternas era un elemento crucial en la jugabilidad.

Historia y oscuridad

En un registro totalmente distinto, la compañía Microïds –decana en el género de la aventura– nos trajo un survival horror bajo el título de «Obscure» que se inspiraba en las películas de terror con incautos universitarios, pero con un uso de la luz y una profundidad argumental que para sí hubiesen querido muchas de ellas.

Por su parte, el género de la estrategia estuvo muy bien representado en aquel número, con las guerras de bandas de Whiptail en «Gangland», la campaña de Enlight en «Juana de Arco» y las realistas batallas del juego de Codemasters «Soldiers».



«Sacred» ofrecía una jugabilidad sencilla y directa pero con variadas misiones, seis héroes y una amplitud enorme.



¿QUIÉN ERA EL DR. BETRUGER?

Ya en la preview de «Doom 3», nos topamos con el siniestro Doctor Malcom Betruger al poco de aterrizar en las instalaciones de la Union Aerospace, en Marte. Y enseguida nos dimos cuenta que no era trigo limpio. De hecho, resulta que es el artífice de que el Mal encuentre un portal por el que invadir nuestro mundo. El muy villano encontraría su fatal destino en la expansión «Resurrection of Evil».



¡Warcraft online!

Acaba de lanzarse «Warlords of Draenor», el quinto capítulo de «World of Warcraft» tras su estreno. Todos estamos seguros de que esta expansión será instalada por millones de jugadores. ¿Pero quién lo iba a decir hace una década? En aquel verano de 2004, nos preparábamos para el debut de «Warcraft» en un mundo persistente online. Era emocionante y escudriñábamos cada detalle del juego que llegaba a nuestro alcance.

¡Rol gigantesco!

Pero aunque estaba claro que iba a ser algo grande como avanzábamos en nuestro reportaje, nosotros –y todos– estábamos lejos de calibrar la magnitud que acabaría cobrando este universo. La magia del rol online, magistralmente interpretada por Blizzard, venía para conquistar el panorama de los MMORPG.





EL REGRESO DE LOS SIMS

Con «Los Sims», además de lograr un éxito total –el juego más vendido de PC–, Maxis consiguió atraer hacia los videojuegos a muchos aficionados nuevos. Para unos era la versión digital de una casa de muñecas, para otros una especie de "gran hermano" interactivo. El caso es que las expectativas para «Los Sims 2» estaban por todo lo alto. Teníamos nuestros ojos puestos en la nueva entrega, con una expectación ávida de noticias.

› ¡Cuéntanos Will! Así que, con ocasión de un viaje a las oficinas de Maxis en California, nos encontramos con el genio creador de todo aquello, Will Wright, quién nos explicó de primera mano los avances en «Los Sims 2». Se trataba del mismo juego esencialmente, pero con unos "sims" dotados de una personalidad mucho más rica en matices... Todo ello te lo detallamos en un reportaje en exclusiva.



Con todo el verano por delante, aquel número de Julio de 2004 reunía en sus páginas de preview y actualidad muchas promesas que disfrutaríamos pronto. Pero también había tiempo para descubrir nuevos títulos.

Preview de «DOOM 3»





Por fin id nos proporcionó una versión jugable de «Doom 3» que no decepcionó: Espectacular como nada que hubiéramos visto, terrorífico, brutal, innovador... Pero lejos de apagar nuestra sed por jugarlo, consiguió encenderla aún más.

Pantallas de «BloodRayne 2»



¡Qué grata sorpresa recibir las primeras imágenes de la sexy cazavampiros «BloodRayne» en su nueva entrega! El juego tenía una aspecto muy evolucionado, con mejores gráficos, nuevos movimientos sobrenaturales y una acción más vertiginosa.

Juegos de «Star Wars»





Nuestra comparativa de aquel número se centró en el universo Star Wars. Y es que, por aquel entonces, LucasArts abarcaba todos los géneros para desafiarnos. El filón parecía inagotable y, de hecho, hoy inspira nuevos títulos.

Hace 20 años

Aquel número disfrutamos de una gran amplitud de géneros con estupendos juegos en todos ellos, dignos de recordar.

MICROMANÍA 76, SEGUNDA ÉPOCA

La llegada de la tercera entrega de «Wing Commander» fue un acontecimiento que mereció el espacio principal de la portada. También «Cyberwar» y «Super Street Figther 2» fueron grantes títulos que ocuparon su lugar.

El número correspondiente a Septiembre de 1.994 es uno de esos que –por mero azar–, concentra tal cantidad y diversidad de diferentes géneros y tendencias de videojuegos, que resulta representativo de toda una época. Micromanía 76 reunió en sus páginas de review el simulador de combate espacial «Armada Wing Commander»; licencias cinematográficas de "Star Wars" y "El Libro de la Selva"; el rol de magia y espada de «Heimdall 2»; la cómica aventura «Leisure Suit Larry 6»; estrategia por turnos con el debut de la genial serie «XCOM»; y ,finalmente, uno de los *beat'em up* más jugados de todos los tiempos, «Super Street Fighter 2». Alucinante, ¿no? Y eso que aún nos quedó espacio para avances de otros juegos en las secciones de preview y de reportaje.

Megajuego interestellar

Para muchos jugadores, el trabajo de Origin Systems en «Armada Wing Commander» dio lugar al mejor título de la saga... Nosotros no diríamos tanto, pero sin duda aquel fue un juego brillante. Con excelentes gráficos –previos a la aceleración 3–, una notable profundidad táctica, e innovaciones como la posibilidad de enfrentarse a un amigo en red, por módem o en el mismo equipo con la pantalla partida, era lógico que lograse un gran éxito de ventas y crítica.

«Heimdall 2» fue uno de los mejores JDR isométricos de los 90 y tenía escenarios cautivadores.

Seguro que a muchos les sorprendió que fuera «Armada» y no «Rebel Assault», nuestro megajuego. Y es que pese las espectaculares escenas del juego de LucasArts y su buen ritmo, el vídeo digitalizado ofrecía una acción demasiado limitada y lineal.

Rol y estrategia populares

En otros ámbito la divertida sexta entrega de «Larry» y las tortas de «Super Street Fighter 2» arrasarían en ventas. Pero, aunque vendieron menos copias, tanto «XCOM UFO Defense», como «Heimdall 2» y «The Horde», sembraron un montón de seguidores que se sumarían a la estrategia y el rol en próximos títulos.



En «Armada Wing Commander» pudimos pilotar una treintena de naves para enfrentarnos a los felinos Kilrathi.



LARRY, SIEMPRE DE LIGOTEO

Aquí recordamos la sexta entrega de la saga de aventuras de Sierra «Leisure Suit Larry». Su protagonista es torpe, bajito y hortera, pero el madurito Larry Laffer se las apaña para cautivar a las damas más despampanantes. Larry es uno de los personajes más entrañables de los videojuegos. Fuecreado por el genial Al Lowe (abajo) allá por 1987.



Los avanzados proyectos de Origin


ORIGIN desvela sus últimos proyectos

MUNDOS EN CONFLICTO

BIOFORGE

WINGS OF GLORY

SYSTEM SHOCK



Aprovechando una visita a las oficinas de Origin Systems para jugar la versión de review de «Armada Wing Commander» –que aún tardaría unas semanas en lanzarse en España– se nos ocurrió hacer un recorrido para echar un vistazo a los nuevos proyectos de la compañía. Un acierto, porque regresamos encantados con lo que vimos allí.

Acción subjetiva y 3D

Siguiendo la tendencia de las películas interactivas, Origin estaba desarrollando «Bioforge», un vistoso juego de ciencia ficción que combinó personajes 3D y escenarios pre-renderizados. Inspirado en la 1ª Guerra Mundial, «Wings of Glory» seguía las líneas maestras de anteriores simuladores de Origin. ¡Prometedor!

Pero el proyecto que nos dejó asombrados fue el de «System Shock», en manos del estudio LookingGlass, un shooter con atmósfera ciberpunk y una gran historia ue contar. Aquello era nuevo. Tenía un buen argumento, constantes desafíos de ingenio y una pinta muy real. Nos frotábamos las manos esperándolo.





LOS JUEGOS DE 3DO

Las primeras máquinas 3DO eran ya una realidad. El sistema, impulsado por Panasonic, Sanyo, Goldstar y LG pretendía convertirse en un medio de entretenimiento estándar, con máquinas de cualquier fabricante. En España no había sido lanzada ninguna 3DO, pero podía adquirirse a través de canales de importación el modelo FZ-1 de Panasonic. Preparando su llegada, decidimos hacer un repaso a los juegos de 3DO que se perfilaban más interesantes.

› **Rise of the Robots** (Absolute) era un espectacular juego de lucha en el que te convertías en un cyborg para combatir robots controlados por una IA maliciosa.



› **Adaptaciones del cine y de otras plataformas.** Para 3DO se preparaban entregas de «Dragon Lore» y la especial «Super Wing Commander». También se preparaba una versión de "Demolition Man", la popular peli de Stallone.

Antes de llegar a los juegos de review, aquel número era un festival de avances con títulos, a algunos les quedaba mucho, pero otros llegarían antes de final de año... También dedicamos muchas páginas a las soluciones.

Preview de «Robinson's Requiem»

Este fenomenal juego de Silmarils se desarrollaba en un lejano futuro. La humanidad domina los viajes interestelares y envía pioneros a explorar nuevos mundos. Pero un accidente nos acaba dejando aislado en un remoto planeta, habitable pero hostil. ¿Cómo podrás sobrevivir? «Robinson's Requiem» se presenta como un sugerente desafío en forma de juego de rol y aventura.


Robinson´s Requiem

LA INSOPORTABLE SOLEDAD

Preview de «CyberWar»


CYBERWAR

El regreso de Jobe

El éxito del juego de "El Cortador de Cesped" desarrollado por Sales Curve, propició esta nueva entrega, con nuevos puzles de inteligencia y habilidad, pero mucho más ambiciosa y ya con todo el impulso de la compañía SCI.

Guía de «Pacific Strike»


PACIFIC STRIKE

Más allá del valor

Junto a las soluciones completas de «Myst» y «The Hand of Fate» («Kyrandia 2») también pilotamos los cazas de «Pacific Strike» para ofreceros una completa guía de consejos sobre las misiones del estupendo simulador de Origin y EA.

FICHA TÉCNICA

- **Periférico:** Conjunto de conducción: volante + pedales.
- **Compatibilidad:** PC, PS3 y PS4.
- **Cambio de marchas:** Manual y sencuencial, mediante dos levas tras el volante.
- **Respuesta de fuerza:** Motor de Force Feedback brushless (sin fricción).
- **Longitud de giro del volante:** Ajustable, de 270 a 1080º.
- **Botones:** 6 de acción, 1 D-pad y 1 dial "Manettino" y conmutador de modo.
- **Precio:** 369,99 €
- **Web:** *www.thrustmaster.com*

El pilotaje más realista para tu PC

THRUSTMASTER T300 FERRARI GTE

Ante los nuevos juegos de velocidad como «GRID: Autosport», «F1 2014», «The Crew» o «Project C.A.R.S.» ya iba siendo hora de poder disponer de un conjunto de conducción capaz de ofrecer un **realismo sin concesiones**. Y por fin, nos llega en la forma de este T300 GTE, de manos de Thrustmaster. De inmediato aprecias un aspecto y tacto muy convincentes. Pero es al posar las manos y arrancar un juego cuando descubres su verdadero valor. La conducción se percible con una **sensación de realismo nunca antes experimentada**, con una precisión total y unos efectos de **respuesa de fuerza** alucinantes. En serio, para mayor realismo, ya hay que comprarse el Ferrari.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

PRESTACIONES

A simple vista, no parece que existan muchas diferencias con otros volantes –Thrustmaster acostumbra a buenos acabados–, pero las hay. ¿Qué cosas distinguen entonces al T300 GTE? Es necesario poner el volante en marcha para darse cuenta. En su interior alberga una mecánica y electrónica sofisticadas, que consiguen una respuesta fuerza firme y sin rozamiento. Muy, muy real. También, el **sensor magnético** de giro (y la tecnología H.E.A.R.T.) ayudan, ofreciendo una resolución de 16 bits (65 valores diferentes). ¡Para apurar en cada curva!



MANEJO



Nada en el T300 GTE es un capricho decorativo. Está ahí cumpliendo una función. Los 6 botones programables resultan idóneos en su lugar, configurados para acceder a distintos mapeados de la caja de cambios o ajustes de rendimiento en el coche. Por su parte, las levas del cambio son fijas pero accesibles, jamás estorban. El volante, además, **puede desmontarse** para cambiarlo por otro add-on compatible (F1, por ejemplo). Finalmente, los pedales tienen un tamaño y tacto óptimos, y permiten un ajuste individual en 6 posiciones.

RÉPLICA DEL CHALLENGE

T300 GTE reproduce el volante instalado en el Ferrari 458 Challenge. Se trata de una variante fabricada exclusivamente para las carreras. El T300 GTE es casi idéntico, una réplica **a escala 7:10** (28 cm de diámetro) con un tácto muy parecido y con los botones en su sitio. Se diferencia casi únicamente del volante real por el D-pad, necesario para la función de vistas. El recorrido de giro ajustable del T300 también favorece el realismo, imitando las diferentes configuraciones de un coche de competición y permitiendo un pilotaje más avanzado.



Respuesta instantánea

COOLER MASTER NOVATOUCH TKL

» Teclado híbrido » Precio: 179 € » Más información: Cooler Master » *eu.coolermaster.com/es/*



No parece muy innovador, ni tiene una pinta muy gaming, pero el Novatouch TKL es uno de los teclados más exclusivos del momento por su **mecánica híbrida** de pulsación. Sus interruptores **Topre** ofrecen una velocidad de pulsación que **triplica** la de los teclados mecánicos (Cherry MX). Además, cuenta con memoria interna para perfiles y anti-ghosting.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Sonido envolvente multiplataforma

TURTLE BEACH RECON 320

» Headset gaming » Precio: 79,99 €
» Más información: Turtle Beach » *www.turtlebeach.com*



Los Recon 320 son los últimos auriculares de los especialistas en sonido gaming Turtle Beach. Están orientados a los videojuegos en PC, pero también contemplan su empleo con dispositivos móviles. Conectados a PC mediante USB, ofrecen **sonido envolvente y comunicación por voz** –gracias al micrófono incorporado– mientras que la conexión jack de 3,5 mm para el móvil los Recon 320 permiten **responder llamadas**.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Iluminación personalizable para tus juegos MMO

RAZER NAGA EPIC CHROMA

» Ratón gaming » Precio: 129,99 €
» Más información: Razer » *www.razerzone.com*

El ratón de Razer especialmente diseñado para los juegos online y MMO, también se suma a la gama Chroma, que permite configurar una **iluminación totalmente personalizada** (16,8 millones de colores) y **perfiles de juego ilimitados** mediante el software Synapse 2.0. El Naga Epic también refina su silueta pero mantiene los 19 botones la opción con/sin cable.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Salto a los gráficos de nueva generación

MSI GTX 970 GAMING 4G

Ya teníamos ganas de echarle el guante a una gráfica con la esperada **arquitectura Maxwell**. MSI nos ha brindado la oportunidad con su modelo "Gaming" basado en la GPU GeForce GTX 970 y nos ha sorprendido gratamente. Si bien ya esperábamos un **alto rendimiento,** no pensamos que se acercase tanto al de la poderosa GeForce GTX 780 Ti -y superase con creces a la GTX 780 o la Radeon R9 290X-. Pero lo mejor es el valor que MSI ha conseguido añadir, ampliando significativamente el **margen para overclocking** y reduciendo el ruido con el sistema Twin Frozr a **niveles inaudibles.** Es una gráfica formidable y no muy cara.

INTERÉS ●●●●●●●●●●



FICHA TÉCNICA

- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 970. Núcleo Maxwell (28 nm). Velocidad de ciclo:
  1140 - 1279 MHz (Boost en modo OC)
  1114 - 1235 MHz (Boost en modo Gaming)
  1051 - 1178 MHz (Boost en modo Silent)
- **Memoria:** 4 GB GDDR5 a 7010 MHz, interfaz de 256-bit (224 GB/s, ancho de banda)
- **Resolución:** 2048x2160 a 60 Hz. 4K a 60 Hz mediante DisplayPort.
- **Soporte de tecnologías:** DirectX12, MFAA, VXGI, OpenGL 4.4, SLI 3X.
- **Precio:** 359 €
- **Página web:** es.msi.com

RENDIMIENTO

¿Compraste una gráfica el año pasado? ¡Bien hecho! No te tires de los pelos y piensa en lo mucho que has disfrutado estos meses poniendo los juegos a tope para amortizarla... Pero si decidiste ahorrar, enhorabuena, porque la oportunidad que llegabas está aquí. La generación anterior bajará de precio y es muy sensata esa opción, pero nosotros te recomendamos que des el salto a las GPU Maxwell. Conseguirás un nivel de rendimiento altísimo, **superior** en muchos juegos bajo DirectX 11 a las **GeForce GTX Titan** de 2013 y por una fracción de su precio. ¡No te pierdas los próximos test de rendimiento en **micromania.es!**



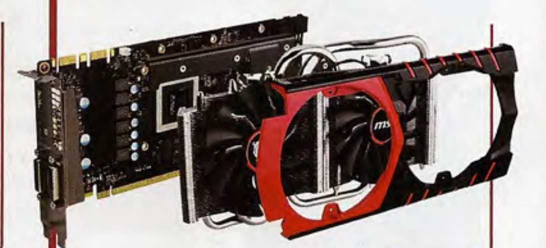
COMPATIBILIDAD

La GTX 970 GAMING 4G de MSI viene equipada con un repertorio habitual de salidas. En concreto dos DVI, un HDMI 1.4a (soporte HDCP) y un DisplayPort 1.2 con que puedes disponer de una conexión a resolución 4K. Como requisito de conexión a PC, requiere doble slot, y una alimentación de 1x8 pin + 1x6 pin bastante estándar... Le pedirá a tu fuente unos 145 W de potencia, lo que es muy razonable. ¡Pero ojo, sí merece atención el tamaño de la tarjeta, ya que el largo de 269 mm puede obligarte a modificar el cableado!



FUNCIONES

El rasgo más distintivo de la GTX 970 GAMING 4G es la refrigeración Twin Forz V. Esta nueva versión del sistema de MSI está muy perfeccionado y, pese a que es muy silencioso, permite elevar las prestaciones de la gráfica sin riesgo. Gracias, también a las aplicaciones de **overclocking seguro** por software (Gaming App) que incorpora la tarjeta. En lo relativo a la GPU, **NVIDIA ofrece nuevas características** como el antialiasing MFAA, la iluminación por pixel VXGI, GameStream, Boost 2.0 y, por supuesto, la suit de optimización GeForce Experience.



PC Gaming de diseño en formato compacto

ASUS ROG GR8

» Mini-PC Gaming » Precio: A partir de 999 €
» Más información: ASUS » *www.asus.com/es/*

Antes de la primavera de 2015 veremos aparecer el esperado mini-PC ROG GR8 que tanto llamó la atención en el pasado Computex. Se trata de un equipo sorprendente que **sólo ocupa 2,5 litros** (245x238x44 mm), pero que integrará un chip Core i7 y una gráfica con GPU Nvidia GTX 750 Ti. Pronto tendremos un primer contacto en **micromania.es** ¡Atento!

INTERÉS ●●●●●●●●●○



Sonido de las profundidades

RAZER LEVIATHAN

» Altavoces 5.1 » Precio: 199,99 € » Más información: Razer » *www.razerzone.com/es-es/*

La firma Razer inaugura su línea de altavoces con el espectacular conjunto Leviathan, compuesto por una altavoz de **barra y una caja de subgraves.** Inalámbrico mediante **Bluetooth V4**, es compatible con diversos estándares **Dolby** de sonido envolvente en 5.1 canales.

INTERÉS ●●●●●●●●○○





Tus partidas en el bolsillo

HAUPPAUGE HD PVR3 ROCKET

» Capturador de vídeo HD » Precio: 139,99 €
» Más información: Versus Gamers » *www.vsgamers.es*

Para grabar vídeos y abrir un canal de Youtube antes hacía falta más infraestructura. Ahora, te basta con este **capturador portátil** de Hauppauge. Permite grabar vídeo por HDMI o conexión analógica **a 1080p** y en formato H.264. Además viene con un micrófono para añadir comentarios.


INTERÉS ●●●●●●●●○○



Auriculares multifunción

LUXA2 LAVI S

» Headset » Precio: 60 €
» Más información: LUXA2 » *www.luxa2.com*

La nueva división de sonido de Thermaltake, LUXA2 ha presentado su nueva gama de auriculares y el modelo Lavi S dirigido a los amantes de la **música** es uno de los más llamativos. Ofrece sonido **inalámbrico** por Bluetooth, pero puede funcionar con cable o en modo de **altavoces estéreo externos**. ¡Qué gran idea!

INTERÉS ●●●●●●●●○○

GT72 2QE DOMINATOR PRO

Ya está aquí el nuevo portátil gaming tope de gama de MSI. La variante Dominator Pro está equipada con una flamante GPU **GeForce GTX 980M con 8GB GDDR5.** Aparte, es un portátil soberbio, con Core i7, 32 GB de RAM, disco híbrido y unidad BD Combo. Su precio... ¿De verdad quieres saberlo?
es.msi.com



BENQ BL2711U

El fabricante BenQ prepara un nuevo modelo de 27 pulgadas 4K. Se trata de una pantalla IPS con una resolución nativa de 3840x2160 píxeles a 60 Hz.También incorpora un par de altavoces de 3W y conectividad USB 3.0. Su precio, está por determinar.
www.benq.es

MSI GT80 TITÁN

Quizá, hasta ahora, no te habías planteado jugar en un portátil porque crees imprescindible disponer de un teclado gaming mecánico. Bueno, pues ya está en camino **el primer portátil con teclado mecánico,** el MSI GT80 Titan, con teclas Cherry MX y una pantalla de 18".
es.msi.com



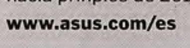
CORSAIR GRAPHITE 780T



Los nuevos chasis de Corsair han incorporado los nuevos y espectaculares **modelos de gran torre 780T.** Se trata de variantes que incorporan una ventana lateral y ya están disponibles en blanco, negro y amarillo. Cuestan 179,99 € y admiten cualquier configuración.
www.corsair.com

ASUS ROG G751J

También ASUS se prepara para renovar su línea de portátiles gaming Republic of Gamers, con los últimos componentes. Los G7501J de 17,3 pulgadas, integrarán nuevos chips Core i7 y GPU de la serie GeForce GTX 900M. Estarán disponibles en las próximas semanas o hacia prinpios de 2015.
www.asus.com/es









¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados, pero asequibles.

EL SENSOR MÁS PRECISO

Logitech ha incorporado a su línea de periféricos gaming el **G502, un alarde de sofisticación** y diseño avanzado, disponible por sólo 81,90 €. Ofrece un juego de pesas intercambiables, 11 botones programables y perfiles de personalización, pero lo mejor es su **sensor láser de 12.000 ppp**, capaz de registrar aceleraciones de hasta 40G.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Cooler Master Cosmos SE	159,90 €
PLACA BASE: ASUS 8Z87-A	137,90 €
PROCESADOR: Intel Core i5 4670K	204,90 €
RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
TARJETA GRÁFICA: MSI GEFORCE GTX 760 GAMING	239,90 €
TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 240 GB	60 + 140 €
UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
MONITOR: BenQ XL2411T (LED 24" 3D - 144 HZ)	275 €
ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.724 €
PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster GPX	28 €
Razer Kraken 7.1	99,99 €

STEELSERIES APEX

Los periféricos gaming de Steelseries están entre los preferidos por los jugadores profesionales y uno de sus últimos teclados es el esperado Apex. Este teclado está ya disponible en España con la disposición de teclas adaptada a nuestro idioma y viene con características muy interesantes, como las 22 teclas macro, iluminación personalizable, teclas de bajo relieve y compatibilidad con el SteelSeries Engine. Su precio es de 88 €.



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

GIGABYTE G1.SNIPER Z97

147,90 € | Más info.: Gigabyte | es.gigabyte.com

Con los nuevos chips Intel Haswell Refresh a la vuelta de la esquina, no es mala idea hacerse con una placa base capaz de soportarlos si vas a adquirir un nuevo equipo. La G1 Sniper cuenta con el nuevo chipset Intel Z97 y, además, ofrece dos slot PCIe, soporte para SLI y CrossFireX hasta 32 GB de RAM (DDR 1066-3000), sonido Creative Sound Core 3D 7.1 y conexión de red Killer E2201.



PROCESADOR

AMD FX-8350

154,90 €
Más información: AMD
www.amd.com

AMD también pone al día sus chips para socket AM3+. Este modelo Vishera de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Bulldozer de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 4000 MHz.

INTEL CORE I7 4960X

969 €
Más información: Intel
www.intel.com

Intel introduce los nuevos chips Core i7 Ivy Bridge-E de cuarta generación, para el socket 2011. El nuevo procesador Core i7-4960X Exteme de 6 núcleos a 3,6 GHz se sitúa como tope de gama.

TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 760 TWIN FROZR GAMING

239,90 € | Más información: MSI | es.msi.com

Actualizamos nuestra recomendación con esta tarjeta gráfica basada en la menor de las GPU gaming de NVIDIA de su nueva generación, la GeForce GTX 760. Ofrece un alto rendimiento con juegos y esta versión de MSI incorpora un eficiente sistema de refrigeración Twin Frozr y 2 GB de memoria GDDR5. Es compatible con DirectX 11.1 y ofrece resoluciones de hasta 2560x1600.



CAJA PC

NOX HUMMER VX

44,90 €
Más información: NOS
www.nox-xtreme.com

Un modelo de torre ATX sobrio y versátil. Permite montar un equipo de altas prestaciones y viene equipado con un Dock Station, iluminación y un panel I/O con lector de tarjetas y puertos USB 3.0.

THERMALTAKE CHASER A71 LCS

254 €
Más información: Thermaltake
es.thermaltake.com

La torre ATX Chaser A71 es una formidable caja para un PC de alta gama, pero la variante LCS (sistema de refrigeración por líquido) ofrece una sofisticación que hace difícil poner a prueba sus límites.

MEMORIA

G.SKILL 16 GB DDR3-2133 (2X8GB) RIPJAWS Z

152,90 € | Más información: G.Skill | www.gskill.com

Todas las placas base actuales soportan memorias DDR3-2133, al igual que los procesadores de cuarta generación de Intel, así que es buena idea pasarse a memorias bajo el estándar PC3-17000. En este caso son dos módulos de 8 GB con latencias de 11-11-11-31, lo que implica una velocidad de ciclo SDP de 1600 MHz. También hay pares de módulos de 4 GB (8 GB en total) con prestaciones similares, por unos 80 €.



SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

42,49 €
Más información: ASUS
www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

249,99 €
Más información: Creative
es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK FATAL1TY 990FX KILLER

- 127,90 €
- Más información: ASRock
- www.asrock.com

Parece que las conexiones de red Killer se están convirtiendo en elementos imprescindibles para el hardware gaming. Esta placa con socket AM3+ para chips FX AMD lo integra en la variante Killer E2200.

MSI X99S GAMING 9 AC

- 379 €
- Más información: MSI
- es.msi.com

Llegan las primeras placas con el chipset Intel X99 con soporte para los chips Haswell E y módulos RAM DDR 4 en 4 canales. Este modelo de MSI viene con un chip de red Atheros Killer E2205 gaming.

INTEL CORE I5 4690K

- 209,90 € » Más información: Intel » www.intel.com

Actualizamos nuestra recomendación de procesador con uno de los chips más equilibrados de la quinta generación, los **Haswell-Refresh** recién llegados. En concreto, la variante i5-4690K, fabricada en 22 nm y apta para overclocking cuenta con **cuatro núcleos a 3500 MHz.** Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.



CLUB 3D RADEON R7 260X RK

- 137,90 €
- Más información: Club 3D
- www.club-3d.com

Esta gráfica de Club 3D en su versión royalKing, es de las que ofrece un mejor rendimiento entre las basadas en la GPU R7 260X. Cuenta con casi todos los avances de la gama (4K, CGN, 28nm, TressFX).

ASUS ARES III

- Por determinar
- Más información: ASUS
- www.asus.com

La tarjeta gráfica más potente del momento, ha de ocupar este lugar para los que quieren lo máximo. La Ares III cuenta con doble GPU Radeon R9 290X, 8 GB de RAM y un sofisticado sistema de refrigeración.

COOLER MASTER COSMOS SE

- 159,90 € » Más información: Cooler Master » www.coolermaster.com

Ya iba siendo hora de sustituir a la (aún estupenda, ojo) NZXT Phantom 630. Pero lo hacemos con un modelo ya conocido, la Cosmos. Llega, eso sí, en una edición que modera el precio, permitiéndonos recomendártela. Esencialmente tiene las mismas cualidades que la Cosmos (y Cosmos II). Arquitectura interna, posibilidades de expansión, refrigeración y conectividad siguen siendo excepcionales en esta Cosmos SE. Además, incorpora iluminación.



KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

- 50 € » Más información: Kingston
- www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB si el resto del hardware acompaña, y este kit, el más básico de Beast, cuenta con prestaciones aptas incluso para overclocking.

CORSAIR DIMM 16 GB DDR4-2666 QUAD-KIT

- 454 € » Más información: Corsair
- www.corsair.com

Ya están aquí los módulos DDR4 y uno de los kits más completos es el de Corsair, en la gama Dominator Platinum, ideal para hacerlo funcionar en cuatro canales. Sus lantencias son de 15-17-17-35.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

- 99,99 € » Más información: Creative » es.creative.com

Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aun así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.



TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

SONIDO DE LUJO

Diseñado con el objetivo de **mostrar los detalles más sutiles** en el sonido de los videojuegos, el nuevo **headset Astro A40** ofrece un sonido de alta calidad. Cada auricular presenta un diseño muy abierto y un tejido de contacto transpirable que resulta de lo más cómodo. Además, las cubiertas de los cascos son personalizables. Su precio es de 149,99 €.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Thermaltake Chaser A71 LCS	254 €
PLACA BASE: ASUS Rampage IV Black Edition	409 €
PROCESADOR: Intel Core i7 4960X	969 €
RAM: GeIL 32 GB DDR3-2666	699 €
TARJETA GRÁFICA: GeForce GTX TITAN Z 12 GB	2695 €
TARJETA DE SONIDO: Creative Sound Blaster ZXR	199 €
DISCOS: 2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) + SSD Samsung 830 512 GB SATA3	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H	100 €
MONITOR: BenQ XL2720 T	519 €
ALTAVOCES: Creative T6 II Series	399 €
TECLADO Y RATÓN: Bundle Logitech G700 + G510 + G930	300 €
TOTAL	7.041 €
PERIFÉRICOS EXTRA:	
Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €

EL CONJUNTO DE CONDUCCIÓN MÁS FUERTE

El **Thrustmaster T300 Ferrari GTE** es una réplica desmontable de la réplica 7:10 de la variante de carreras del **Ferrari 458 Challenge.** Pero no sólo el aspecto es de lo más realista, tambén lo es al tacto. La principal característica del conjunto es el motor de **respuesta de fuerza Brushless 1080°** de clase industrial que transmite las sensaciones más realistas. Está optimizado para «Project CARS» y cuesta 369,99 €.





INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Turtle Rock/2K Games**
- Distrib.: **Take 2**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **10 de Febrero 2015**

www.evolvegame.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción multijugador asimétrico,** ambientado en una cacería de monstruos futurista.
- Enfrentará a un equipo de **cuatro cazadores contra un monstruo.**
- Cada cazador dispondrá de **dos armas y dos habilidades únicas, y habrá cuatro clases** diferentes.
- Habrá **tres monstruos distintos en la versión final del juego**. De momento, se han desvelado dos: Goliath y Kraken.

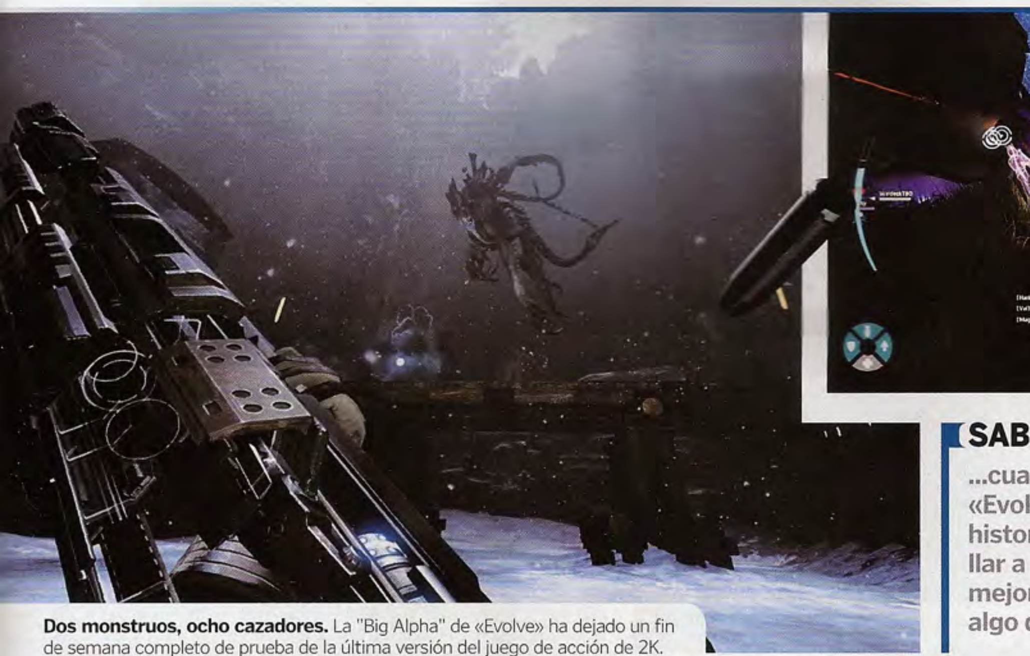
Primera Impresión

Uno de los juegos más atractivos de 2015 en el mundo del multijugador. La acción asimétrica, equilibrando poder, armas y habilidades será la clave que defina el posible éxito del juego.

¡Creo que he visto un lindo monstruito!

Evolve

Se abre la veda. Los cotos de caza interplanetarios ya están a disposición de los aficionados a darle al gatillo. ¿Cómo? ¿Que si llevas la canana? A ver, chico, que no vamos a cazar conejos...


Dos monstruos, ocho cazadores. La "Big Alpha" de «Evolve» ha dejado un fin de semana completo de prueba de la última versión del juego de acción de 2K.

SABÍAS QUE...

...cuando se presentó por primera vez «Evolve» los cazadores iba a tener una historia personal que se podría desarrollar a lo largo de una campaña, haciendo mejorar sus habilidades y armamento, algo que se descartó meses después?



La cuestión es mejorar. La potencia de tus armas y habilidades básicas puede subir con la experiencia.


¿Prefieres monstruo o cazador? La propuesta de «Evolve», con su multijugador asimétrico, es una de las más atractivas del género.

EL MULTIJUGADOR ASIMÉTRICO DE «EVOLVE» PROMETE CONVERTIRLO EN UNO DE LOS GRANDES DE 2015

Durante un fin de semana de este mes de noviembre Turtle Rock y 2K lanzaron lo que llamaron la "Big Alpha" de «Evolve», una beta cerrada en la que se probaron servidores y unos cuantos afortunados jugadores de todo el mundo pudimos acceder a los mapas y personajes –cazadores y monstruos– ya conocidos hasta la fecha.

El multijugador asimétrico de los creadores de «Left 4 Dead» es ya conocido por casi todos, aunque haremos un rápido repaso a sus cimientos porque nunca está de más.

«Evolve» quiere ser un juego de acción multijugador atípico y original. Y vaya si lo va a ser. Las partidas enfrentan a dos bandos en una juego de cazadore y presa. Por un lado, un grupo de cuatro personajes, los cazadores, cada uno con unas habilidades y armamento únicos. Por otro, un enorme monstruo, la presa.

La desigualdad numérica queda compensada por el poder del monstruo. Su tamaño ya es imponente, pero su fuerza y poderes –cuatro habilidades únicas– se incrementan en tres fases gracias a alimentarse de la fauna del entorno. El resultado es que llegado a la fase final de su evolución, las tornas cambian y la presa puede volverse el cazador. El juego del gato y el ratón, en definitiva, donde el equilibrio de poderes y potenciales ofensivo y defensivo son la clave de todo. Y pulir ese equilibrio ha sido otra de las razones de la "Big Alpha", probando el juego en condiciones reales.

Elige tu rol

Las cuatro clases disponibles para los cazadores –apoyo, trampero, médico y asalto– ofrecen a cada personajes dos armas, dos habilidades

SE PARECE A...


› COD ADVANCED WARFARE
El apartado multijugador de «Call of Duty» es más tradicional, pero toda une referencia en la acción.


› TITANFALL
El juego de Respawn no ofrece un multijugador asimétrico, pero sí tiene opciones inéditas.



Preparados, listos... Cada partida comenzará con los cazadoras saltando desde una nave hasta la zona de caza. Si te matan, reaparecerás en la misma nave.



Si eres cazador, esto es lo que querrás ver. La victoria frente al monstruo necesita coordinación.

¡A LA CAZA!

Coordinación, armas, habilidad y puntería



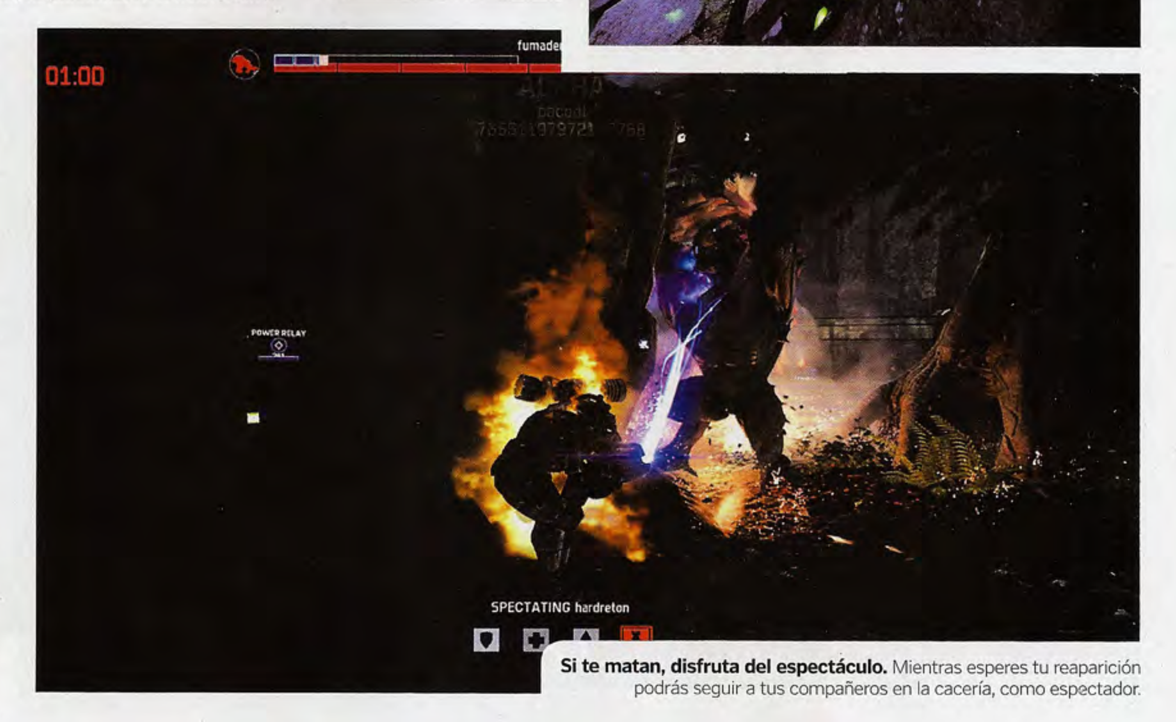
Cazador y presa. En «Evolve» hay que tener en cuenta que los roles pueden cambiar en cualquier momento. Aunque el grupo de cazadores persigue al monstruo, cuando éste evoluciona se vuelve poderoso y puede acabar con ellos muy rápido.



Coordinación y táctica. Aunque el ataque sin coordinación puede funcionar, si unis fuerzas y os coordinais bien, la partida puede acabar en pocos minutos. Es interesante usar también el entorno de manera táctica. Mira de arriba a abajo.



Elige a tu personaje. La práctica te hará dominar a los personajes. Siempre tendrás uno favorito, es inevitable, pero conócelos a todos, al menos de forma básica, porque puedes acabar manejando a cualquiera en una partida.



Si te matan, disfruta del espectáculo. Mientras esperes tu reaparición podrás seguir a tus compañeros en la cacería, como espectador.

DE MOMENTO SE HAN DESVELADO OCHO CAZADORES Y DOS MONSTRUOS, PERO HABRÁ MÁS

especiales y, en la "alpha", un "perk", una potenciación especial de una habilidad. En la versión final del juego habrá más, pero por ahora las opciones estaban limitadas. Al igual que ocurre con los mapas disponibles –tres– y las habilidades del monstruo. Sólo había dos monstruos disponibles, Goliath y Kraken, cada uno con cuatro habilidades únicas.

Sin embargo, los cazadores eran ocho, dos por clase. Acceder tanto al segundo monstruo como al segundo cazador era posible llegando al nivel de experiencia adecuado y desbloqueándolo.

Lista de preferencias

Sin embargo, tras la selección del rol en la "Big Alpha", al entrar en acción en cada partida las cosas podían cambiar. Y tú también podías cambiarlas, hasta el instante de entrar en la nave desde la que se lanzan los cazadores, momento a partir del que es imposible echarse atrás –a no ser que dejes la partida, claro–. Esos cambios se basan en cómo los servidores asignan los puestos y personajes de cada partida abierta –las privadas funcionan de otro modo, como es lógico–, al menos en este fase de prueba, pues queda por ver si Turtle Rock mantendrá el mismo sistema en la versión final de «Evolve». En pocas palabras, para jugar no eliges a un personaje concreto, sino que creas una lista preferencial, del primero al quinto tipo, y el sistema intenta colocarte en una partida en la que haya hueco en función de tus prefe-



Ellos te quieren cazar, así que calienta un poco la lucha... entre las habilidades del Goliath está la de lanzar tu aliento de fuego. ¡No veas cómo huyen!

Elige tu personaje favorito, pero apréndetelos todos

Cada una de las cinco clases de personajes gozan de armamento y habilidades únicas. Acostumbrarse a uno de los estilos es fácil, pero la "Big Alpha" de «Evolve» ha demostrado que es conveniente conocerlos a todos, puesto que los servidores no siempre asignan al jugador su personaje favorito. Existirá un sistema para que coloques en orden de preferencia a las cinco clases, y los servidores te alojarán en el primer hueco disponible en una partida.



Las habilidades especiales de los cazadores, como la invisibilidad, te resultarán de mucha utilidad.

¡No te acerques tanto, loco! Cuando el monstruo alcance la fase 3 de evolución, mejor mantente a distancia y procura afinar la puntería...

rencias. Es decir, si tu personaje favorito es el médico, el juego intentará colocarte con tal rol en una partida, pwero si no encuentra hueco en el matchmaking, pasará al siguiente personaje de tu lista, etc.

Después de un buen número de partidas, «Evolve» nunca llegó más allá de la tercera opción, lo que quiere decir que funciona bastante bien. Aun así, si no estás contento con lo que el juego ha seleccionado, puedes cambiar de personaje, hasta el momento en que la nave desde la que saltan los cazadores arranca. A partir de ese instante, como decíamos, ya no se pueden hacer cambios y, o dejas la partida, o te lanzas a jugar en el rol que «Evolve» te ha asignado.

La solución es interesante, aunque al arrancar algunas partidas el juego nos metía directamente en una cacería en curso –ocupando el puesto de un personaje muerto o que había abandonado la partida–, lo que da pocas opciones a coordinarse con el equipo, la verdad. ¿Estará así la versión final? Pues no lo sabemos.

Esperando al tres

Las claves principales de la "Big Alpha" han sido las que te hemos contado, aunque las mecánicas de juego, claro, ya son conocidas: la coordinación de los cazadores ha de ser importante; es clave usar tácticamente el entorno;la fauna local te sirve de aviso de por dónde pasa el monstruo en su huida –los pájaros alertan de su paso–; las criaturas salvajes del escenario te pueden atacar, etc.

Pero hay otro dato importante respecto a la "Big Alpha". Hemos hablado de dos personajes cazadores por clase y de dos monstruos conocidos, pero Turtle Rock ya ha confirmado que la versión final del juego tendrá un monstruo más confirmado y un tercer personaje por clase, en el caso de los cazadores. Y habrá más, pero no estarán disponibles de inicio. Por ejemplo, el cuarto monstruo estará disponible gratis si reservas el juego. ¿Y si no?... Pues parece fácil de imaginar. ¿Listo para la cacería? F.D.L.



El rol más espectacular ya está aquí

Dragon Age Inquisition

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Rol**
- Estudios/Compañía: **BioWare/EA**
- Distrib.: **Electronic Arts**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **Noviembre 2014**

www.dragonage.xxxxx

LAS CLAVES

- Será un **JDR de fantasía**, continuación de la saga iniciada con «Origins».
- Serás **el Inquisidor, responsable de devolver a Thedas a la paz**, tras una guerra civil entre magos y templarios.
- Crearás **un grupo con tres personajes más**, que te ayudarán.
- Podrás diseñar tu personaje escogiendo entre **cuatro razas y tres clases disponibles.**
- Podrás **combatir en tiempo real o usando la pausa táctica** para dar órdenes a tu grupo.

Primera Impresión

El más atractivo JDR de 2014 está ya aquí. Su promesa es devolver la saga a lo más alto, mirando el estilo de «Origins», pero con una aventura más espectacular y variada.

Cada uno tiene sus aficiones. A algunos les gusta sacar a pasear al perro. Aquí tenemos dragones que se comen a tu perro...

El mundo está en guerra. Ekl de Theda, concretamente. Los magos y los templarios llevan tiempo con una guerra civil que lo está arrasando todo, además, los dragones campan a sus anchas y causan estragos allá por donde pasan. Y, para más inri, se han abierto portales en el Velo que están dejando entrar a lo demonios en el mundo de los vivos. ¡Está todo hecho un desastre!

No es de extrañar que, con este panorama, la aparición del Heraldo de Andraste, cuya habilidad de cerrar los portales es admirada por todos, acabe convirtiéndolo en representante de la Inquisición montada para devolver la paz a Thedas. O eso, o el caso total. Pero la tarea no va a ser fácil. Hatá falta mucho tiempo, estar dispuesto a vivir aventuras, peligros y superar desafíos por doquier. Y, claro, pasárselo en grande mientras tanto. ¿Te apuntas? ¡Y quién no!

Por Ferelden y Orlais

Cuando leas esto «Dragon Age Inquisition» ya estará disponible, pero en el momento de leer estas líneas aún era imposible probar una versión final del juego. Sin embargo, sus líneas maestras ya están más que claras, y todas las promesas de mirarse en el espejo de «Origins» mientras crea su propia personalidad basándose en los pilares de la tecnología, un mundo más abierto y una flexibilidad total en tareas de combate, exploración y elecciones, apuntan a que «Inquisition» será el gran, gran JDR que todos queremos y deseamos.

Todo arrancará con la trama que te hemos comentado, y continuará con la creación de tu inquisidor escogiendo entre cuatro razas –humano, elfo, enano y Qunari– y tres clases –pícaro, guerrero o mago.



La fantasía más alucinante vuelve al PC. «Dragon Age Inquisition» es el JDR más esperado del año. Por fin está aquí. ¿Será todo lo que has esperado?

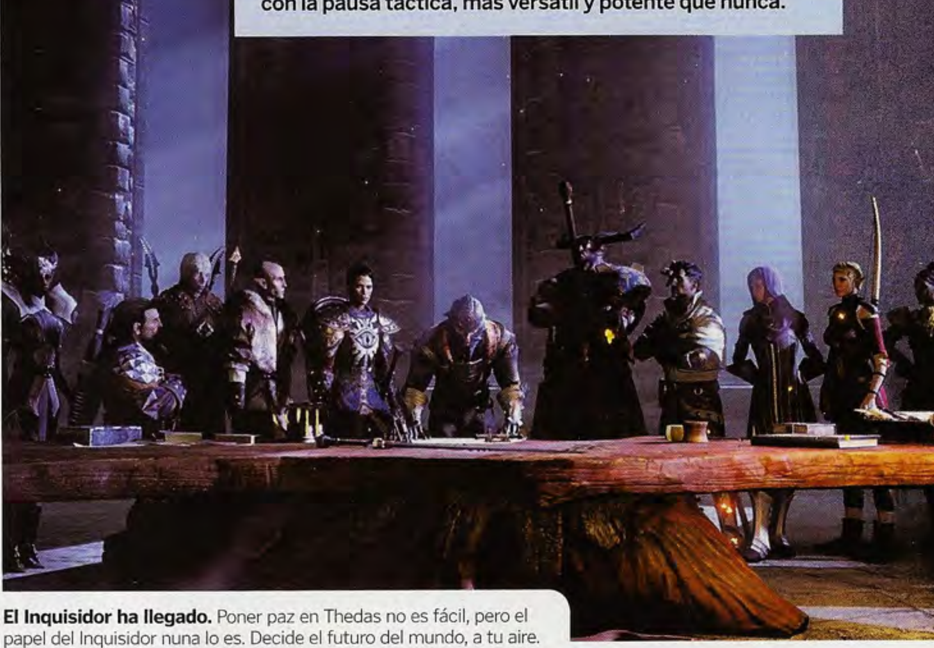


El espectáculo del combate vuelve a Ferelden

El combate es un aspecto fundamental de «Dragon Age Inquisition», como lo era en los anteriores juegos de la saga, pero se llevará ahora a su nivel máximo. Dos factores influyen decisivamente en este apartado del juego: el uso de Frostbite 3, que hace de los combates un espectáculo visual de primer orden, y la magistral combinación de la acción en tiempo real, combinando IA y órdenes, con la pausa táctica, más versátil y potente que nunca.



Escoge a tu grupo y a imponer la paz. Cuatro razas y tres clases diferentes estarán disponibles.



El Inquisidor ha llegado. Poner paz en Thedas no es fácil, pero el papel del Inquisidor nuna lo es. Decide el futuro del mundo, a tu aire.

Si te parece muy limitado en opciones, no te apures, porque «Inquisition» evolucionará de tal modo, según tus acciones y elecciones, que conseguir repetir un mismo tipo de personaje y estilos de juego similares en dos partidas distintas será prácticamente imposible. Además, habrá cuatro árboles de habilidades para cada clase, lo que contribuirá a la variedad. Por otro lado, los pequeños detalles y las relaciones con el resto de personajes lo definirán todo. Y la historia dará tantas vueltas y tendrá tantos posibles caminos a seguir, que te verás hasta abrumado.

Además, el juego añadirá una capa política a la trama mediante la Mesa de Guerra, un mapa táctico que nos servirá para enviar a misiones diplomáticas a nuestros agentes, forjando alianzas, preparando traiciones , tocando la economía, desbloqueando nuevas áreas de juego...

Y luego, claro, estará el combate.

DEBERÁS LLEVAR LA PAZ A THEDAS, ASOLADO POR LA GUERRA Y LOS DEMONIOS, COMO EL INQUISIDOR

Luchando en Thedas

El combate siempre ha sido un puntal en «Dragon Age». En «Inquisition» volveremos a la conocida fórmula de combinar la acción en tiempo real y la pausa táctica, para asignar cadenas de órdenes. Además, el entorno será decisivo en muchas ocasiones, pues aportará un componente táctico sensacional, permitiendo la destrucción del escenario –en ocasiones– y usándolo en tu favor. Además, la acción se ha favorecido con combates más dinámicos, donde el control directo sobre los personajes es mucho más profundo que en juegos anteriores. Y la aventura será larga. Muy larga. Promete más de 50 horas sólo para las misiones de la trama principal y más de 100 para el juego completo. ¿De verdad te vas a perder algo así? A.P.R.

SE PARECE A...



› DRAGON AGE 2
El mundo de juego es el mismo, aunque se presenta de forma muy diferente en ambos juegos.



› SKYRIM
El mundo de «Skyrim» es más abierto, aunque la acción se centra en un único personaje.

¡REGRESO AL MUNDO DE ASHAN!

MIGHT & MAGIC HEROES VII

Han pasado 10 años de la muerte de la Emperatriz Maeve y el trono imperial de Ashan sigue vacío, pero los campeones van descubriendo sus armas para hacerse con él. Iván es el nuestro.

El regreso a Ashan se había hecho de rogar. Bueno, al menos en lo que respecta a la saga «Heroes of Might & Magic» –o viceversa, ya que en las últimas entregas el orden de los términós se invirtió–. En realidad, claro, sí habíamos vuelto a este reino de fantasía hace no tanto, aunque la visita fue en una forma diferente y viviendo aventuras que nada tienen que ver con la que nos propondrá «Heros VII». Hablamos, claro, de «Might & Magic X Legacy», y mencionar aquí el juego de rol del universo «M&M» no es por casualidad.

La razón de mirar hacia atrás es por la situación temporal de las aventuras del duque Iván –luego hablaremos de él– en la nueva entrega de la saga. «Heroes VII» se desarrollará en el 853 YSD (Years of Seven Dragon; año del Séptimo Dragón), tras el cuarto eclipse del universo de Ashan. Es decir, después de los hecho de «Heroes VI», de «M&M X Legacy» y antes de la aventura de «Heroes V». Si te descoloca algo la línea temporal, no te preocupes, no va a ser ningún obstáculo para disfrutar de todo lo que te espera en el juego.

El Consejo de Iván

El protagonista de «Heroes VII» será el duque Iván, como antes mencionábamos. Diez años después de la muerte de la Emperatriz Maeve el trono imperial sigue vacío y la lucha por sentarse en el mismo ha comenzado. El Duque Iván, el mismísimo Señor de Griffin, es el que nosotros queremos ver sentarse en el trono, y para ello ha formado el Consejo de las Sombras, del que formaremos parte como miembros de una de sus facciones. Iván es el segundo hijo del Duque Vassily, lo que quiere decir que no estaba destinado a heredar el título de su padre, sino su hermano mayor, Fedor. Sin embargo, cuando Iván estaba en el seminario de Flammschrein, estudiando el camino de Elrath, tras su decimotercer cumpleaños la tragedia golpeó a su familia: Vassily y Fedor murieron durante la cacería de una Wyverna.

El niño destinado a convertirse en sacerdote tuvo que dejar el seminario y viajar a Falcon's Reach para aprender el arte de la espada, la política y la estrategia militar. Algo que en el futuro le servirá para enfrentarse al máximo rival por el trono de Maeve: el duque Seamus Unicorn. Pero él solo no puede hacerlo, nece-

LA VUELTA A ASHAN SE PRODUCIRÁ TRAS EL CUARTO ECLIPSE, EN EL AÑO 853 DEL SÉPTIMO DRAGÓN

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Limbic/Ubisoft**
- Fecha prevista: **2015**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **estrategia fantástica por turnos**, que combinará explotación de recursos, exploración y combates tácticos.
- Lucharás por el duque Iván como un **miembro de su Consejo de las Sombras**, para conquistar el trono de Ashan.
- Habrá **seis facciones distintas** para elegir tu campéon y las tropas de tus ejércitos.
- Dispondrás de **siete recursos distintos** para explotar y usar en levantar y reforzar ciudadelas y puestos, y mejorar.



¡Esa mina ya es nuestra! La explotación de los recursos y el uso de altares para distribuir tus puntos de experiencia serán dos aspectos clave.

¡A la batalla, por el duque Iván! Los campos de batalla se organizarán en los conocidos dameros con numerosas casillas.





Explora Ashan y sus rincones más ocultos. La exploración es uno de los pilares del diseño de «Heroes VII», como en juegos anteriores.

sita al Consejo de las Sombras. Y ahí estarás tú.

Los miembros del Consejo

El Consejo de las Sombras del duque Iván está formado por representantes de las seis facciones que hay en Ashan en el momento en que se desarrolla la acción de «Heroes VII»: Haven, Academy, Stronghold, Sylvan, Necropolis y Dungeon. Nigromantes, orcos, elfos, magos y celestiales son las razas que los forman.

Eligiendo a tu campéon de una de ellas, creando tus ejércitos y explorando Ashan, irás haciendo crecer el dominio de Iván sobre el mundo y ganando poder para llegar al torno imperial. ¿Cómo? Pues siguiendo las habitual mecánica de anteriores entregas de la saga: explora el mapa por turnos, recluta unidades, consigue recursos y enfréntate a tus enemigos venciéndolos en batallas tácticas, también por turnos.

Pero aquí hemos llegado a dos puntos clave de «Heros VII»: mapa y recursos. Ambos, claves para el éxito.

Controla el mapa

Quien controla el mapa en «Heroes VII» controla Ashan. En el mapa de juego existen punto estratégicos que son clave para unir ciudades, explotar recursos y levantar ciudades. Y también hay cuellos de botella formados por estructuras que se pueden destruir: puentes, teletransportes, etc. Destruirlos es sencillo. Reconstruirlos es caro.

Destruir uno de estos puntos estratégicos obligará a tus enemigos a gastar recursos para reconstruirlo, aunque es algo que también te limitará a ti, así que deberás planificar a medio y largo plazo cuáles serán tus movimientos.

TÚ TAMBIÉN AYUDAS A HACER «HEROES VII»

Desde el mismo instante de su anuncio, Ubisoft quiso implicar a los jugadores y fans de la saga a definir algunos detalles de «Heroes VII». Es algo que vienen haciendo en la web del juego y que abarca desde desvelar nuevas características del juego hasta seleccionar algunas de las facciones que se incluirán en el juego, votando por unas u otras opciones. Es algo que incluso ha llegado a definir la Edición de Coleccionista, escogiendo la figura de Iván, el protagonista, que se incluirá en la misma.



Cuidado con quién te vas a enfrentar. Los primeros compases del juego no te enfrentarán a enemigos letales, pero todo se complicará.

10 AÑOS DESPUÉS DE LA MUERTE DE LA EMPERATRIZ MAEVE, EL DUQUE IVÁN LUCHA POR EL TRONO IMPERIAL

Los fuertes y ciudadelas también serán claves para conseguir recursos y dominar el mapa. No sólo tendrás que gasta recursos en mejorarlos, sino que deberás asegurarte de que ningún campéon rival pueda aprovecharse de recursos de tus áreas de control, si no eres lo bastante poderoso. Es más, si una ciudadela está en ruinas cualquiera podrá capturar minas en su zona de control.

Los refuerzos serán otro apartado a tener en cuenta estratégicamente, pues en «Heroes VII» ya no podrás reclutar tropas en cualquier lugar bajo tu control: tendrás que desplazarlos donde quieras que estén. Las criaturas que compres en un área controladam podrán ser desplazadas luego de forma autónoma por las rutas hacia su destino, aunque podrás interactira con ellas mientras, pero son consideradas también por el enemigo como ejércitos rivales, aunque sin campeón. Así que tendrás que controlar sus movimientos.

El juego de los fans

En «Heroes VII» Limbic ha aplicado una estrategia interesante para implicar a los fans en el desarrollo, permitiéndoles votar la elección de algunas de las facciones disponibles, y hasta haciéndoles elegir elementos de la Edición de Coleccionista, como puedes leer en el destacado de la página anterior. Aún falta para ayudar a Iván a conquistar el trono de Ashan, pero lo que de momento Limbic ha desvelado de «Heroes VII», ya despierta nuestra sed de aventuras. **A.C.G.**



FACCIONES SECRETAS

Limbic sigue manteniendo el secreto sobre los detalles de muchas de las facciones de «Heroes VII», pero su lista completa e información sobre la mitad de ellas ya están listas.



› Habrá seis facciones en total. La lista abarca algunas de sobra conocidas de juegos anteriores de la saga, junto a otras más novedosas. Ya es seguro que las seis facciones serán: Haven, Academy, Stronghold, Necropolis, Sylvan y Dungeon, lo que abarca a razas de nigromantes, orcos, magos, celestiales y elfos como miembros del Consejos de las Sombras, el Shadow Council que el duque Iván ha formado para ayudarle en su objetivo de hacerse con el trono Imperial.



› Entre las ya conocidas, los caballeros y sacerdotes del Sagrado Imperio, que forman la facción Haven, adoran a Elrath, el dios dragón de la Luz. Entre sus unidades se encuentran los ballesteros, caballeros, centinales, guardianes o el Serafín, entre sus campeones. También se conocen detalles de los Academy, los magos seguidores del conocimiento, que cuentan con los djinn, cabir y el Coloso, como campeón, entre otros. La facción de los Silvan -que, además, fue la primera elegida por los fans de la saga- agrupa a los elfos. Arqueros, exploradores, caballería, son algunas de sus unidades.

› Las que están por revelar. Quedan tres facciones que Limbic aún no ha desvelado en todos sus detalles, aunque ya sabemos, como hemos dicho antes, cuáles son: Stronghold, Necropolis y Dungeon. Probablemente, agruparán las unidades y campeones más oscuros de todas, aunque en las próximas semanas el estudio dará más datos sobre ellas.



micromanía te regala

Sparta II

Las conquistas de Alejandro Magno

Conquistar el mundo es algo que muy pocos han logrado en la Historia. Ahora tú puedes emular a Alejandro, tan sólo con tu PC.

Emular al que, para muchos, es el mayor conquistador de la Historia no es un desafío pequeño. Pero ahora tienes otra oportunidad de conseguirlo gracias a la vuelta de «Sparta II» como juego de regalo.

«Sparta II. Las Conquistas de Alejandor Magno» ofrece una de las campañas más divertidas que puedas imaginar en el género. Sus cinco civilizaciones disponibles, las 18 misiones, y una serie de habilidades que puedes desarrollar, tanto para el héroe que dirige a tus ejércitos como para sus unidades, te permiten una evolución como pocas veces has visto. Incluso puedes mejorar las habilidad de Bucéfalo, el caballo de Alejandro, como un recurso bélico más a tener en cuenta.

«Sparta II», además, es de esos juegos que usan los recursos y la construcción, pero de un modo mucho más ágil y dinámico que su antecesor, para volcarse en la táctica. Las tecnologías, estrategias y unidades de elite que puedes ir desbloqueando y entrenando te permitirán crear

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en el apartado "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o, si no la tienes, crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

TU CORREO ELECTRÓNICO | ELIGE UNA CONTRASEÑA
CONFIRMA TU CORREO ELECTRÓNICO | CONFIRMA TU CONTRASEÑA

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR | CREAR MI CUENTA FX


Los asedios son el paso previo a la conquista. Dispón tus máquinas de guerra para que todo sea algo más sencillo. Y luego... ¡la victoria!


Si quieres disfrutar a lo grande de la estrategia histórica las cinco civilizaciones de «Sparta II» te permitirán jugar con gran variedad.

los ejércitos más poderosos, en pocos pasos, de modo que la batalla, la conquista y las misiones sean tu principal preocupación.

Para facilitarte esta tarea la mejora de tus habilidades se podrá hacer tras cada misión, asignando los puntos acumulados en tres áreas: Alejandro, Batalla y Bucéfalo. La primera afecta a las del héroe, la segunda a las capacidades globales del ejército y la tercer a hacer del caballo de Alejandro una verdadera máquina de guerra. Algo como no has visto.

Si te gusta la estrategia histórica y la acción, «Sparta II» es la perfecta mezcla de ambos conceptos, con desafíos y misiones que puedes volver y volver a jugar, cambiando estilos y estrategias. Una pasada.

SPARTA II EN MICROMANÍA

EN EL NÚMERO 177...

Si «Sparta» fue todo un descubrimiento y un soplo de aire fresco en el panorama de la estrategia, su continuación superó todas las expectativas. Se llevó la portada del número 177 de Micromanía y se convirtió en uno de los juegos destacados del mes siguiente, con una gran puntuación de 92. Un título con el que FX conquistó el mercado español.





CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de «Sparta II. Las Conquistas de Alejandro Magno» de **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.



3 Introduce la clave impresa abajo, respetando las mayúsculas, y tu dirección de email. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

MM238END14

1 Cuando ya estés dentro de la web de la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve al apartado "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que tiene que haberte llegado a tu dirección de email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como te hemos explicado más arriba.

CANJEAR CÓDIGO FX

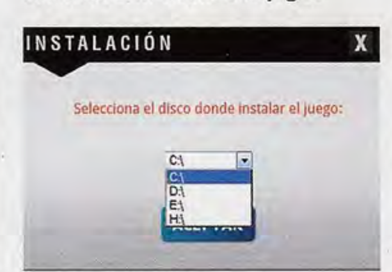
Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Deberías tener ya activa tu copia de «Sparta II Las Conquistas de Alejandro Magno». Para comprobarlo, en "Mi Perfil", asegúrate de que esté la caja del juego bajo el epígrafe "mis juegos". Si ya tienes más de un juego FX en tu cuenta, pincha sobre «Sparta II» para acceder a tu área privada y poder instalarlo.



3 Ya queda menos para jugar. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir el disco en que quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. A partir de ahora el proceso es automático y no tendrás que hacer nada más antes de jugar.



REQUISITOS MÍNIMOS

- **CPU:** Pentium 4 a 2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6600 o superior
- **Conexión:** Banda ancha

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core 2
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800
- **Conexión:** Banda ancha (ADSL o cable)

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

ASSASSIN'S CREED UNITY

La revolución ha empezado. El primer «Assassin's Creed» de nueva generación ha llegado y te contamos cómo es.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, M. Carabantes, E. Barco

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Director Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN
PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
1/2015
Printed in Spain



DRAGON AGE INQUISITION

El JDR más esperado de BioWare ya está entre nosotros. Descubre todos sus secretos metido en la piel del Inquisidor.



RANDAL'S MONDAY

Aventura con sabor español, repleta de humor y personajes con carisma. Así son las andanzas de Randal.



WARLORDS OF DRAENOR

Analizamos la última expansión de «World of Warcraft» y te desvelamos las nuevas aventuras en Draenor.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

RETRO Manía

La Historia de los videojuegos según Micromanía - Nº6

1UP 240 HI-SCORE 5000 2UP 00








MATAMARCIANOS



DE «SPACE INVADERS» A «GALAGA»: ¡LOS PIONEROS DE LOS SALONES ARCADE!



Compañías

IMAGINE

DE LOS PRIMEROS CLÁSICOS A LAS CONVERSIONES ARCADE

Dan Dare

¡El héroe del futuro que conquistó los 8 bit!



ORDENADORES ATARI ST



MODELOS, JUEGOS, LAS MEJORES WEBS...

Editorial

Los pioneros retro

Parece extraño hablar del retro más retro. Es como una redundancia, pero sí, es interesante bucear en el retro más retro. En los orígenes. En aquellos juegos y máquinas que supusieron, en verdad, el nacimiento de los videojuegos. Por supuesto, es una somera revisión a los títulos más relevantes del género que dio origen a todo en los salones arcade: los matamarcianos. Y es que la primera recreativa comercial de la historia, el primer videojuego oficial, ya era una máquina de marcianos, aunque los que sentaron las bases nos invadieron muy poco después.

El nacimiento de los 16 bit

Si el mes pasado echábamos un vistazo al ordenador doméstico de 16 bit más popular en España, éste hacemos lo propio con el que inició esa era. El Atari ST fue toda una revolución en su momento, no sólo por el salto técnico sino por abrir nuevos frentes en áreas como la música y el soporte MIDI en una máquina doméstica. Y no nos olvidamos de compañías míticas, como Imagine, ni personajes legendarios como Dan Dare. Que empiece el juego.



Índice

SUMARIO

ATARI ST

La batalla de los 16 bit fue dura en la parte final de la década de 1980, y aunque Amiga fue para muchos el vencedor, el otro gran contendiente creó también una legión de fans por su potencial en áreas como gráficos y audio. Así era el Atari ST.

La historia de uno de los ordenadores más legendarios de 16 bit, el Atari ST, está, irónicamente, ligada al hombre que fundó la compañía que más competencia le hizo: Jack Tramiel. Y es que el fundador de Commodore, responsable de la producción y lanzamiento de máquinas como VIC-20 y C64, fue también el que puso en marcha la creación de Atari ST –y otras máquinas–, tras su salida de Commodore en 1984, por desavenencias con Irving Gould, uno de sus socios. Fundó una nueva empresa, Tramel Technology, para diseñar y lanzar un nuevo ordenador doméstico.

El crash de la industria del videojuego en 1983 le permitió hacerse con Atari cuando Warner Communications la puso en venta, lo que aprovechó para comenzar el desarrollo de lo que luego sería el Atari ST, basado en la CPU 68000 de Motorola. De ahí, de hecho, viene su nombre. ST se aplica a Sixteen/Thirty Two, por el



MÁS QUE JUEGOS: Las distintas aplicaciones de trabajo convertían al ST en una máquina versátil.





EL TOS EN ACCIÓN: El SO de Atari ST se basaba en iconos y ventanas, como el de Macintosh.

bus de 16 bit de datos para una CPU de 32 bit, el 68000. El objetivo de Atari, curiosamente, era competir con Apple, el número 1 de la época.

UN ÉXITO TARDÍO

Pero el mercado es despiadado y la aparición de Atari ST en Junio de 1985, pese a una buena acogida de jugadores y usuarios, no tuvo el éxito inicial que Tramiel deseaba por culpa de su mala fama entre muchos distribuidores y desarrolladores en su época en Commodore, que inicialmente estuvieron reticentes a dar su apoyo al ST, lo que lastró su despegue.

Atari había ideado, producido y lanzado el Atari 520 ST en menos de un año, lo que era algo asombroso en la época, aunque el modelo más conocido de la familia no fue, realmente, el primer ST de Atari.

EL PRIMER ST

Inicialmente, Atari tenía intención de desarrollar el ST en versiones de 128 KB –130 ST– y 256 KB –260 ST–, con el SO en disco para ser cargado en RAM, pero era algo que apenas dejaba memoria para correr programas. El 260 ST se lanzó en una tirada muy limitada en Europa.

La aparición del 520 ST resolvió los problemas de memoria, pero los primeros modelos seguían cargando el

¿Y estos?...



¿Eres fan de Atari y no habías oído hablar del 1200 ST o del ST2? Tranquilo, no es extraño, porque nunca han existido, ni siquiera como proyecto, pero la atracción de la marca ha servido a diseñadores para dar rienda suelta a su imaginación. En: **www.deviantart.com** y **techmash.co.uk**



Los modelos de Atari ST



Aunque fueron muchos los modelos de Atari ST, todas sus variaciones se mueven en torno a las dos alternativas básicas –520 y 1040–, diferenciadas en un primer momento por su RAM –512 KB o 1 MB.

Los modelos STF fueron los siguientes a los originales. Movían los conectores de la fuente de la parte posterior de la carcasa, y los de joystick a la parte inferior en un hueco abierto a tal efecto, e incluían el floppy interno.

Los modelos que añaden la M (STFM) al final incluyen un modulador de vídeo para poder conectar el ordenador a un televisor.

Los STE eran modelos mejorados (enhanced) en su hardware multimedia y su sistema operativo.



Atari Coldfire



El proyecto Atari Coldfire arrancó en 2009 con el objetivo de construir un ordenador compatible Atari basado en una CPU Coldfire. El FireBee es el resultado, un ordenador similar al Falcon que ejecuta la mayoría de sus progra-



mas. Sus conectores son como los originales, pero además ofrece USB, funciona con FireTOS, puedes instalar disco duro de 2.5" o SSD y soporta tarjetas CompactFlash de 16 GB.

Tienes todos los detalles en la web del proyecto: **acp.atari.org**



sistema desde disquete –y ocupaba 206 KB–. La placa base ya estaba preparada para adaptar ROMs que incluyeran el SO, y unos meses después los siguiente modelos en producción ya montaban estos chips. A finales de 1985 los ST que se distribuyeron incluyeron, también, el modulador RF para conexión a un televisor. Había nacido el 520 STM.

EL SISTEMA TRAMIEL

La historia de los nombres relacionados con Atari ST está llena de leyendas y anécdotas. Antes mencionábamos que Jack Tramiel tenía como idea competir con Apple y su Macintosh, lo que valió a los primeros prototipos y modelos del ST el apodo de "Jackintosh". Por otra parte, uno de los elementos más característicos del ST, el sistema TOS, debe su nombre, según la versión a que hagamos caso, a corresponderse con las iniciales de The Operating System o a Tramiel Operating System.

El TOS estaba pensado originalmente para incluir el GEM GDOS (Graphical Device Operating System), pensado para que los programas trabajaran enviando comandos VDI (Virtual Device Interface) a los drivers cargados en GDOS. El objetivo era poder mandar instrucciones VDI a distintos dispositivos sólo pulsando en ellos. Pero el GDOS no estuvo listo a tiempo para el lanzamiento del ST, lo que llevó a que se lanzara como software, aunque ya se incluyó en los modelos siguientes al lanzamiento inicial. Las versiones que se incluían ya de GDOS soportaban fuentes vectoriales.

LA EVOLUCIÓN DEL DISEÑO

El diseño de la carcasa del Atari ST en todos sus modelos no ofrece variaciones externas apreciables, más allá de la inclusión o no de la unidad de disco floppy interna. Su responsable fue Ira Velinsky, el jefe de diseño industrial de Atari, y su aunque se trata

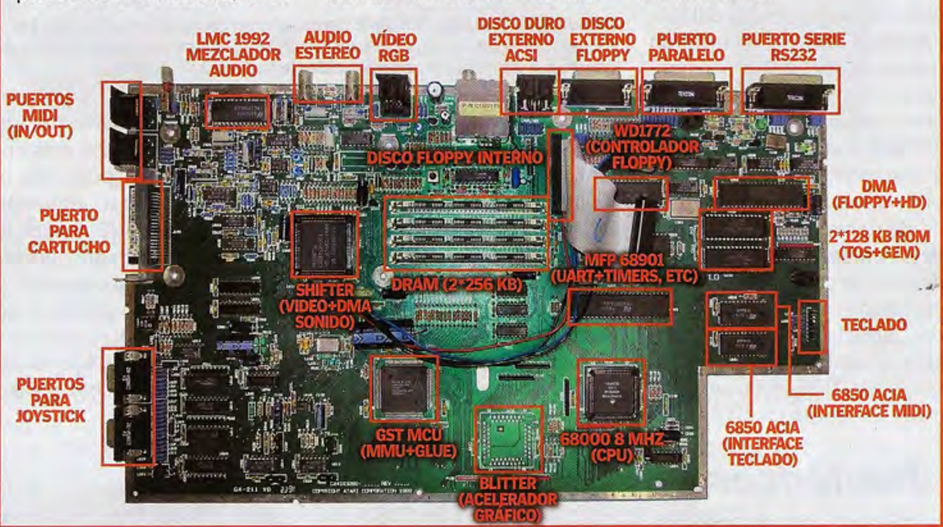


UN DISEÑO PRÁCTICO: Quizá sería hasta más acertado hablar de un diseño espartano, incluso en los periféricos.



La Placa Base

Cuando nos referimos al Atari ST –o mejor dicho, a la familia ST– no se puede hablar de un único diseño de placa base. De hecho, el ordenador de Atari es uno de los que más revisiones ha pasado en su arquitectura durante su vida. Teniendo en cuenta también la variedad de modelos ST existentes –entre ST, STE, STF, STM, STFM, 520, 1040, Mega, etc.– es difícil hablar de un único diseño.



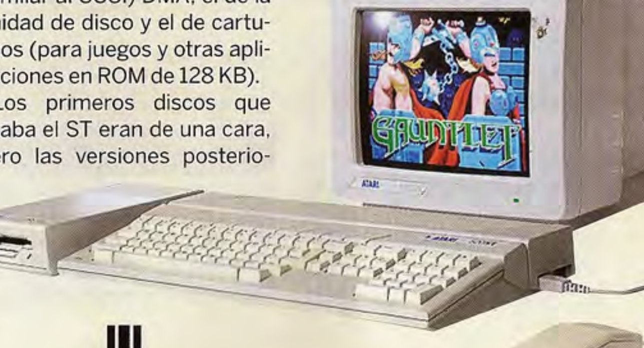
de un "todo en uno" al estilo de los micros de 8 bit, su tamaño es mayor no sólo por las necesidades del hardware interno, sino porque en la época en que se lanzó, IBM había impuesto el estándar en el mercado de teclados que incluyeran el pad numérico y teclas de cursor.

Su carcasa es también reconocible por sus teclas de función en forma de rombo y su rejilla superior de ventilación.

Los puertos que incluía el ST eran variados y pensados para el futuro. Entre los estándar se encontraba un puerto serie RS-232, el Centronics de impresora, dos puertos para joystick y dos puertos MIDI. Como puertos específicos estaban el del monitor, el ACSI (similar al SCSI) DMA, el de la unidad de disco y el de cartuchos (para juegos y otras aplicaciones en ROM de 128 KB).

Los primeros discos que usaba el ST eran de una cara, pero las versiones posterio-

SIEMPRE CON SU MONITOR: Los monitores Atari –como los de Amiga, con Commodore– eran casi imprescindibles.





res podían usar discos de doble cara, para almacenar hasta 720 KB.

MÁS ALLÁ DE ST

Las limitaciones iniciales del Atari ST en el diseño del hardware, y los problemas del lanzamiento con el SO, hicieron que rápidamente Atari comenzara a hacer revisiones del diseño, placa base y funciones. En 1986 apareció el 1040 STF, que aumentaba la memoria a 1 MB, incluía una unidad de disco de doble cara en el lateral de la carcasa y desplazó los puertos de joystick a un hueco incomodísimo en la parte inferior del teclado. Este mismo diseño se aplicó luego al más básico 520 STFM. Hubo aún más modelos, como los STE –520 y 1040–, cuya nueva letra hacía referencia a las mejoras (enhancements) del hardware multimedia y el SO. Aumentaban la paleta a 4096 colores, incluían el coprocesador gráfico Blitter y más mejoras, como el chip de audio digital de dos canales para reproducir samples estéreo de 8 bit a 50 KHz. También fue el primer Atari con audio PCM.

El sonido, precisamente, fue uno de los apartados más envidiados del ST, pues era el primer ordenador doméstico con soporte MIDI, lo que le hizo extremadamente popular entre músicos aficionados y profesionales. Lo utilizaron en composiciones y conciertos artistas como Jean Michel Jarre, Fatboy Slim, Mike Olfield o Atari Teenage Riot.





PREPARADO PARA EL FUTURO: Como su gran competidor, el Amiga, los modelos de Atari St ofrecían unas posibilidades realmente envidiables de conexión y ampliación con su excelente variedad de puertos.

Periféricos ST

Aunque los ordenadores de 16 bit venían con un magnífico equipamiento de serie, había multitud de periféricos oficiales para Atari ST –y muchos otros de terceras compañías– para aumentar su potencial, más allá de los joysticks para jugar.

Desde unidades de disco externas, a módems para conexiones online –no existía Internet, pero las BBS estaban ahí–, pasando por discos duros e impresoras láser –un lujazo para la época– hacían del ST un pedazo de ordenador.



Disco externo: Las unidades SF354 y SF314 eran imprescindibles en los primeros modelos de ST.



Disco Duro: Los Megafile usaban el interfaz ACSI, con modelos de 20, 30 y 60 MB de capacidad.



Módem SX212: Un módem de 300/1200 baudios que, como curiosidad, se vendía sin cables.



Impresora SLM 804: Una láser asequible que apareció con el lanzamiento de la serie MegaST.



LOS "HIJOS" DEL ATARI ST

El diseño del ST derivó en nuevos modelos de ordenadores Atari –algunos muy efímeros– y algunos dispositivos revolucionarios para la época, como el ST Pad.

Atari Falcon



El gran heredero de la filosofía ST y llamado a ser su sucesor, tuvo una corta existencia comercial, pues el PC comenzó a apretar el acelerador y el Falcon 030 no pudo competir. Usaba un 68030 de 32 bit limitado por la arquitectura del bus de 16 bit. Estuvo menos de un año en producción.

Atari Mega STE



El Mega STE fue lanzado en 1991 y usaba el TOS como sistema. Se basaba en el hardware del STE, con versiones de 2 y 4 MB y disco duro interno SCSI. También había un modelo de 1 MB sin disco duro. Ofrecía la opción de cambiar la velocidad de la CPU con un interruptor, de 8 a 16 MHz.

Atari ST Book



Basado también en el hardware del STE, el ST Book era un portátil lanzado en 1991, mucho más estilizado que el STacy, pero sacrificaba algunas características interesantes, como la retroiluminación y el floppy interno. Incorporaba un Motorola 68HC000 a 8 MHz y tenía 1 MB de RAM.

Atari ST Pad



Un dispositivo poco conocido. El ST Pad era un ordenador portátil real que combinaba el TOS con PenOS para usar el lápiz electrónico que incorporaba. Su pantalla era muy parecida a la del ST Book. Usaba un 68000 a 8 MHz y 1 MB de RAM. Sin disco duro, usaba tarjetas de almacenamiento.

Atari STacy



Un portátil basado en arquitectura ST que podía funcionar con pilas –12 de tipo C, casi nada–, aunque sólo duraban 15 minutos. En su diseño era parecido a los Macintosh portátiles de la época. Usaba TOS 1.04, con un 68HC000 a 8 MHz y tenía 1 MB de RAM, además de floppy y un trackball.

Atari TT



Apareció en 1990 basado en la arquitectura ST y estaba pensado para funcionar como estación de trabajo Unix, aunque Atari tardó dos años en lanzar el port de Unix SVR4, lo que hizo que ese objetivo no se alcanzara. En 1992 el Falcon lo sustituyó, pero su menor potencia fue otro handicap.



LOS JUEGOS DE ATARI ST

Aunque la exclusividad de los juegos no era algo significativo en el catálogo de Atari ST, varios títulos hicieron época en el ordenador de la compañía americana.



Black Lamp: Un bufón en busca de su princesa adorada. El juego venía en el Atari ST Power Pack.



Cadaver: Juego isométrico de los Bitmap Brothers. Nuestra misión era matar al nigromante Dianos.



Cannon Fodder: La guerra nunca fue tan divertida como en este juego de Sensible Software.



The Chaos Engine: Otra vez los Bitmap Brothers, en un arcade de acción bélico de scroll múltiple.



Civilization: El clásico de Sid Meier en su versión ST ofrecía un aspecto excelente.



Dungeon Master: Otro gran clásico del rol, que explotaba de maravilla las posibliidades del ST.



Future Wars: La aventura gráfica de Delphine era una de las más destacadas, fuera de LucasArts.



Gods: La genial banda sonora y la jugabilidad de «Gods» lo convirtió en un clásico de los Bitmap Bros.



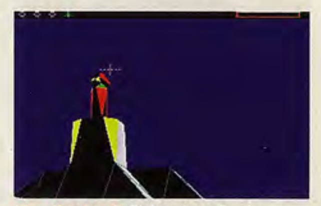
Heimdall: Uno de los mejores juegos de Core Design, mezcla de acción y aventura isométrica.



Sim City: El clásico de Maxis no era tan sofisticado como ahora, pero eran tan o más divertido.



The Inmortal: Aventura isométrica, en que un hechicero buscaba a su mentor en un peligroso laberinto.



The Sentinel: Evitar la mirada del centinela era la clave en este mítico juego de Geoff Crammond.



ATARI ST EN LA WEB

La comunidad de fans de Atari ST en Internet es numerosa y activa, y puedes encontrar páginas que ofrecen desde emuladores a revistas. ¡Hay de todo!



Atari Magazines: Tal y como suena, un archivo histórico de revistas dedicadas a Atari, publicadas en los años 80 y 90.
www.atarimagazines.com



Atari Mania: Excelente web actualizada al día y repleta de información, datos de juegos, emuladores... ¡Es genial!
www.atarimania.com



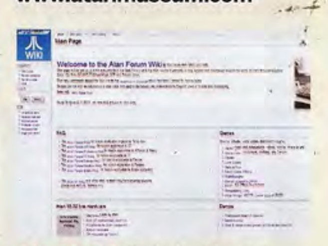
Atari Museum: Una web de divertido diseño en la que encontrar referencias a modelos Atari de todas las épocas.
www.atarimuseum.com



Atari Times: Una web dedicada a todo lo relacionado con Atari. Repleta de información sobre todos los modelos Atari.
www.ataritimes.com



Atari User: Aunque no está muy actualizada, ofrece una buena base de datos de modelos de Atari y revistas.
atariuser.blogspot.com.es



Atari Wiki: Toda la información relacionada con Atari se encuentra en esta extensa web, con contenidos de usuarios.
www.atari-wiki.com



Museo 8 Bits: Web dedicada al mundo retro plagada de datos e información. La sección de Atari es extensa y completa.
www.museo8bits.com



Quazoo: Un agregador que ofrece multitud de información sobra Atari ST, tanto en su historia como en sus modelos.
www.quazoo.com/q/Atari ST



Retro Informática: Web en español dedicada al mundo retro. No está muy actualizada, pero su información es interesante.
retroinformatica.wordpress.com



DAN DARE: DEL FUTURO A LOS 8 BIT



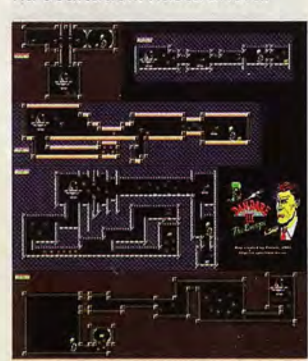
Entre los héroes que llegaron del Reino Unido a los juegos de 8 bit, Dan Dare ya era famoso en las islas británicas gracias a su pasado comiquero.

Literatura, cine y cómic son fuentes habituales en las que muchos estudios han buscado inspiración a la hora de desarrollar juegos. No es algo nuevo, y ya desde los años 80 comenzamos a ver personajes y nombres ligados a ellas. El de Dan Dare es uno de los más significativos de la época, pues su origen está en una de las sagas más longevas y veneradas del cómic británico.

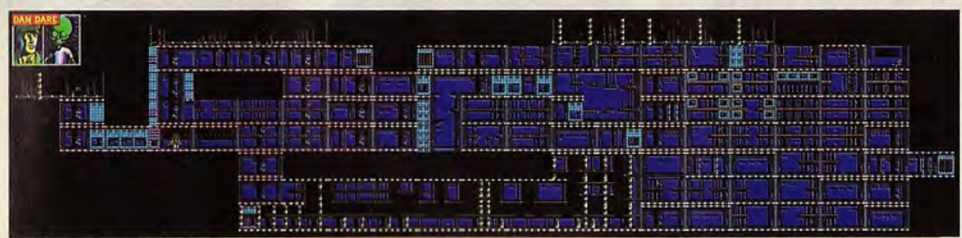
Nacido en los años 50, el coronel Dare es la quintaesencia del héroe británico del cómic y ahora, en el 65º aniversario de su nacimiento, no está de más recordar su paso por nuestros antiguos ordenadores. Un paso en forma de una trilogía que ya desde el título original sorprendio por su variedad, mezclando acción y plataformas y, eso sí, siempre mirando hacia el origen del héroe en sus primeros cómics de los años 50.

HÉROE EN EVOLUCIÓN

Con el tiempo, Dan Dare en el cómic fue evolucionando y sus historias de 2000AD, Revolver, The Planet, etc. son más oscuras que aquellas originales, algo más ingenuas, pero siempre con Mekon, el regente de los Treens de Venus, como su gran Némesis, algo que, por supuesto, los juegos de la trilogía «Dan Dare» recogían –no podía ser de otra manera– y que se convirtió en uno de los más recordados enemigos finales de la época. Pero la evolución de la trilogía también tiene sus secretos, que Mekon ha ocultado... hasta ahora.



¿ERA DAN O NO LO ERA?: La entrega final de la saga tuvo una accidentada historia en su inicio.



¡MÁS DE 120 PANTALLAS EN ZX SPECTRUM!: Además de ser la versión más colorista y lograda gráficamente y en cuanto a jugabilidad, el enorme mapa de la versión de Spectrum era todo un logro para la época.



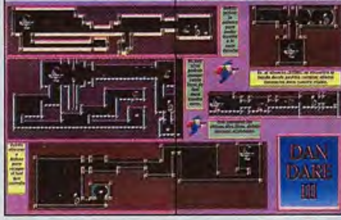




Dan Dare en Micromanía

La segunda mitad de los años 80 vio nacer y morir a Dan Dare en los videojuegos. La trilogía creada por Virgin Games se convirtió en asidua de las páginas de Micromanía durante ese tiempo, sobre todo en cuanto a las soluciones y mapas se refiere. Y es que sin ser uno de esos juegos de dificultad imposible, tan típicos de la época, sí eran juegos con no pocos desafíos a superar.


DAN DARE, PILOTO DEL FUTURO



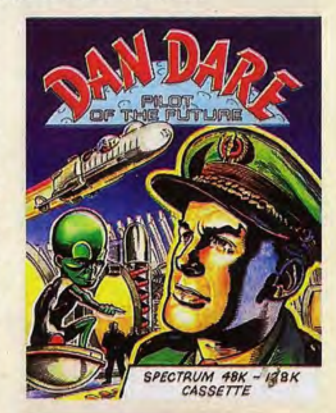


DAN DARE: PILOT OF THE FUTURE (1986)

Tres micros de 8 bit vieron nacer a Dan Dare, pero lo sorprendente de este primer juego es que no era el mismo en todas las máquinas. Algo nada habitual.

Como si de La Guerra de los Mundos se tratara, la trama de «Dan Dare: Pilot of the Future» nos sitúa ante una amenaza extraterrestre. Mekon, el rey de los Treens de Venus, ha enviado un asteroide hueco contra la Tierra, que la destruirá a menos que accedamos a sus demandas de conquista. Sin embargo, no contaba con Dan Dare, el heroico coronel británico, que se encargará de recorrer el asteroide para destruirlo.

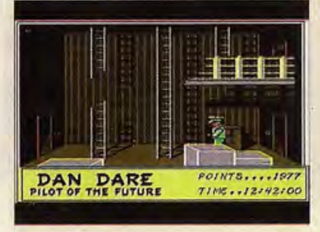
La mezcla de acción y plataformas del juego de Virgin resultaba excelente en su versión de ZX Spectrum, colorida y bastante fiel al cómic de los 50. Más extraña en su mapa de la versión de Amstrad CPC –y con peores gráficos–... ¡y totalmente diferente en la de C64! En la última, el héroe no tenía armas, sólo sus puños para luchar contra el enemigo, y la lucha final contra Mekon, tras liberar a Digby y el Profesor, era a base de granadas.





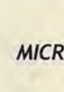












Del cómic al ordenador



Más de 50 años lleva el bueno de Dan Dare recorriendo el universo del cómic, desde aquel "Coronel Daniel McGregor Dare" que apareció por primera vez en el cómic Eagle, en 1950, a la miniserie de Virgin Comics escrita por Garth Ennis (2008) –el mismo autor del genial Preacher.

Incluso dio el salto a otros medios, como la radio española, apareciendo en un serial de los 50 con el nombre de Diego Valor.



DAN DARE II: MEKON'S REVENGE (1988)

Pese a lo que ocurrió en el primer juego, Mekon no estaba muerto. Había vuelto y quería venganza.

Gang of Five, como también ocurrió con «Pilot of the Future», desarrolló «Mekon's Revenge». La fórmula se renovó en diseño y jugabilidad, aunque plataformas y acción seguían siendo la base de todo... pero con sorpresas.



MOTOS E INVASORES

Mekon volvía a la carga con una nueva amenaza, enviando una enorme nave poblada por Supertreens, dividida en cuatro secciones. Para superar cada una, Dan debía eliminar las células que mantenían con vida a los enemigos, encerrados en cápsulas, pero las trampas, campos de fuerza y el tiempo límite eran obstáculos de lo más desafiante.



Además, lo más novedoso era que ahora podíamos explorar la nave usando una especie de moto flotante –cuyo manejo era difícil a más no poder– y... ¡luchar como Mekon! Eso sí, este modo era de una dificultad endiablada.















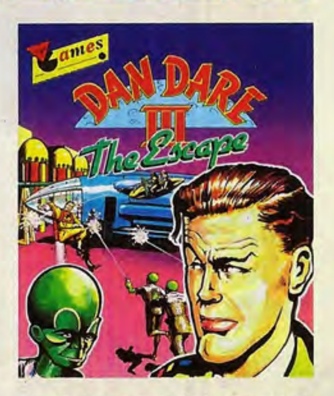






DAN DARE III: THE ESCAPE (1990)

El capítulo final comenzó de forma atípica: iba a ser otro juego. Pero Probe y Virgin llegaron a un acuerdo.



El nacimiento de «Dan Dare III: The Escape» se originó en otro juego; sí, como suena. Gang of Five ya no fue el responsable de su producción, sino que de ella se encargaron David Perry y Nick Bruty –los responsables años después de «Earthworm Jim» y «MDK», entre otros– cuando trabajaban para Probe. Y su desarrolló se hizo a partir de un juego que la pareja tenía a medias y que nada tenía que ver con el héroe del cómic: «Crazy Jet Racer». De hecho, éste llegó a aparecer en un artículo de preview en la revista inglesa Computer & Video Games, y se podía ver que era idéntico a lo que luego apareció como «Dan Dare III».

EL EFECTO DAN DARE

Poco antes del lanzamiento de «Crazy Jet Racer», Probe y Virgin llegaron a un acuerdo para aprovechar el trabajo realizado, y se decidió que se cambiaría el protagonista –adoptando la identidad de Dan Dare– y los enemigos treens ofrecerían un aspecto diferente, aunque Mekon volvería como gran jefe final.

Este rocambolesco desarrollo nos llevó a una trama basada en el regreso de la amenaza extraterrestre, que ahora hablaba de experimentos genéticos –quizá para explicar también ese extraño cambio de diseño en los enemigos– que Mekon quería aplicar en el héroe. Más sofisticado y colorista, con Dan usando un jetpac y armas más poderosas, cerró brillantemente la trilogía.







Arriba y abajo

1 PONG
Atari, 1972 - Acción arcade



El segundo videojuego de la historia corresponde a Atari y su creador, Nolan Bushnell. La recreativa arrasó allá donde se estrenó.

2 ASTEROIDS
Atari, 1979 - Acción arcade

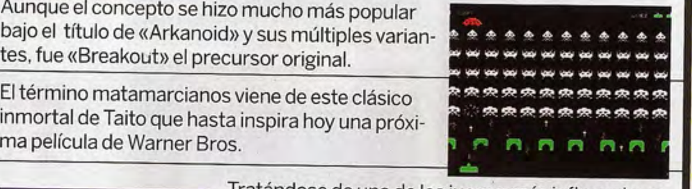
Este clasicazo se estrenó inicialmente en recreativas, pero pronto se convirtió en uno de los títulos más emblemáticos de Atari en otras plataformas.

3 RIVER RAID
Activision, 1982 - Acción arcade

«River Raid» se estrenó en Atari 2600. Maniobras frenéticas sobrevolando el río para destruir los puentes vitales para el enemigo.

4 BREAKOUT
Atari, 1976 - Acción arcade

Aunque el concepto se hizo mucho más popular bajo el título de «Arkanoid» y sus múltiples variantes, fue «Breakout» el precursor original.



5 SPACE INVADERS
Taito, 1978 - Acción arcade

El término matamarcianos viene de este clásico inmortal de Taito que hasta inspira hoy una próxima película de Warner Bros.

6 PAC-MAN
Namco, 1980 - Acción arcade

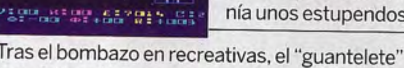


Tratándose de uno de los juegos más influyentes y versionados de todos los tiempos, el "Comecocos" también es un juego inolvidable.

7 STAR RAIDERS
Atari, 1979 - Acción arcade

¡El combate espacial nunca había sido tan divertido! En apenas los 32K de la primera versión, contenía unos estupendos gráficos.

8 GAUNTLET
Atari / US Gold - Acción arcade

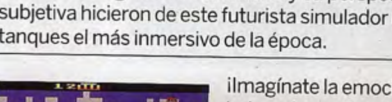


Tras el bombazo en recreativas, el "guantelete" irrumpió en las consolas domésticas a lo grande y las versiones de Atari fueron de las más fieles.

9 BATTLEZONE
Atari, 1980 - Simulación, acción

Sus sencillos gráficos vectoriales y su perspectiva subjetiva hicieron de este futurista simulador de tanques el más inmersivo de la época.

10 STAR WARS
Atari, 1983 - Acción arcade



¡Imagínate la emoción de los chavales que acababan de ver Star Wars en el cine al ponerse a los

11 KABOOM!
Activision, 1981 - Acción arcade

La conocida onomatopeya de los cómics anunciaba de qué iba este juegazo, exclusivo de las consolas Atari, desactivando bombas.

12 COMBAT
Atari, 1977 - Acción arcade



Fue uno de los juegos exclusivos de Atari más recordados para jugar en compañía. Dos oponentes se enfrentaban en un duelo de tanques.

13 WARLORDS
Atari, 1980 - Acción arcade

Un enfrentamiento a cuatro bandas, defendiendo tu castillo de los cañones enemigos. Venía a ser una especie de «Breakout» para cuatro jugadores.

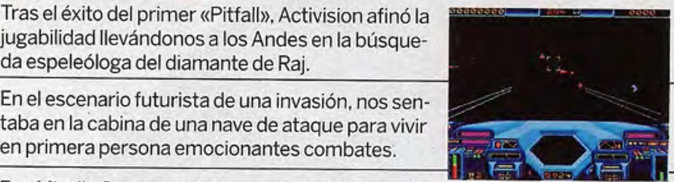
14 TEMPEST
Atari, 1987 - Acción arcade

Tanto «Tempest» como su continuación, «Tempest 2000», fueron dos rotundos éxitos en todas las plataformas en las que se estrenaron.

15 DUNGEON MASTER
FTL Games, 1987 - Rol

Fue uno de los más grandes JDR de la época, y también de los primeros en combinar una perspectiva en 3D con un desarrollo en tiempo real.

16 PITFALL II: LOST CAVERNS
Activision, 1984 - Acción / Plataformas



Tras el éxito del primer «Pitfall», Activision afinó la jugabilidad llevándonos a los Andes en la búsqueda espeleóloga del diamante de Raj.

17 STARGLIDER
Argonaut, 1986 - Acción

En el escenario futurista de una invasión, nos sentaba en la cabina de una nave de ataque para vivir en primera persona emocionantes combates.

18 MISSILE COMMAND
Atari, 1980 - Acción arcade

En «Missile Command» disponías de defensas de misiles para detener a los invasores... El cursor te permitía apuntar para interceptar los ataques.

19 ALIEN VS. PREDATOR
Rebellion, 1994 - Acción



Hasta su estreno en PC el mejor y más realista, con su perspectiva subjetiva, fue sin duda la versión que se estrenó en Atari Jaguar.

20 CENTIPEDE
Atari, 1980 - Acción arcade

Uno de los éxitos tempranos de Atari 2600. Perdido en un bosque, debías disparar para destruir las secciones del ciempiés que te acechaba.

MICRO Manía

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de Micromanía, partiendo de los últimos programas aparecidos en el mercado, valorando las opiniones vertidas en las más prestigiosas revistas inglesas de ordenadores, y teniendo en cuenta los volúmenes de ventas de cada uno de los programas.
En un futuro próximo esperamos la colaboración de nuestros lectores, que serán los que decidan qué puesto deberá ocupar cada programa en esta lista.

The Name of the Game...



Para muchos jugadores veteranos, Imagine está asociado a la magia que desprendían los primeros títulos que aparecieron en los años 80 para micros domésticos. Y para muchos desarrolladores españoles, también.

La década de los 80 vio nacer y morir a una de las compañías legendarias del desarrollo británico para 8 bit. Tan mítica como accidentada fue la historia de Imagine (The Name of the Game), fundada en 1982 y asentada en Liverpool; fue una de las primeras compañías profesionales en producir software para Spectrum y VIC 20.

Sus fundadores no eran unos novatos. Mark Butler, Eugene Evans y David Lawson procedían de Bug-Byte, y los dos primeros habían trabajado previamente en Microdigital, una de las primeras cadenas de tiendas de informática en el Reino Unido. Pero durante su primer año y pico de vida, lanzando títulos que hoy

Compilaciones Imagine

Como compañía especializada en la adaptación de grandes éxitos de máquinas recreativas –sobre todo desde la compra de Ocean–, aparecieron en el mercado tres grandes recopilaciones de juegos con el sello de Imagine: Konami Arcade Collection, Konami Coin Op Hits y Taito Coin op Hits.

Aunque, de hecho, los juegos aparecidos en Konami Coin Op Hits se repitieron en el otro pack Konami, que sumaba cinco más. Hoy en día, se trata de recopilatorios muy raros de encontrar y, por tanto, muy buscados por los coleccionistas y nada baratos. Más si están completos.





La referencia de Dinamic

Imagine fue una inspiración para los Ruiz, tanto para crear juegos como para fundar Dinamic, y el círculo se cerró cuando, años después, llegaron a un acuerdo con la compañía de sus sueños para lanzar en Reino Unido algunos de sus títulos más emblemáticos entre 1987 y 1988. Alguno, como «Game Over», incluso tuvo su anécdota con aquel cartel censurando los "encantos" de la chica del mismo.


ARMY MOVES


FERNANDO MARTIN


FREDDY HARDEST


GAME OVER

son considerados clásicos totales, como «Alchemist» o «Stonkers», empezaron los problemas financieros.

LOS MEGAGAMES

Parte del problema vino por la propia ambición de la compañía. Imagine diseñó un plan estratégico para producir lo que ellos llamaban "megagames", juegos complejos y avanzados para la época que exigirían incluso periféricos hardware extra para su funcionamiento. Una intensa campaña de publicidad durante meses, en las principales revistas británicas del sector, anunciaba dos juegos, «Psyclapse» y «Bandersnatch», como los primeros "megagames" de Imagine a 30 libras, algo desmesurado para la época. Estábamos en 1983 y los problemas de dinero en la compañía eran ya públicos y notorios.

Los juegos nunca llegaron a salir e Imagine se vio forzada a aceptar la oferta de compra de Ocean, que mantuvo la marca hasta el final de la vida de la compañía, a finales de los años 80. Durante ese tiempo aparecieron grandes juegos, muchos licencias de Konami y Taito. Imagine tuvo una vida breve, pero intensa.



De Imagine a Ocean



La historia de Imagine fue accidentada desde sus comienzos. Apenas había pasado un año de su fundación cuando el proyecto "Megagames", con «Psyclapse» y «Bandersnatch» a la cabeza, comenzó a producir los primeros quebrantos económicos, que a finales de 1983 ascendían a decenas miles de libras que debían a revistas del sector por páginas de publicidad no pagadas sobre ambos juegos, que nunca vieron la luz.





IMAGINE: JUEGOS PARA UNA DÉCADA

Durante casi 10 años de vida, entre Imagine y Ocean, la compañía lanzó un catálogo repleto de clásicos.



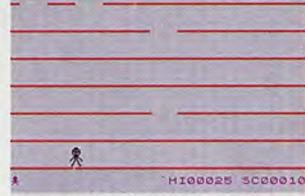
Arcadia (1982)
El primer juego de la compañía era un matamarcianos para ZX Spectrum, bastante divertido.



Ah Diddums (1983)
Uno de los juegos más extraños de Imagine, en que manejábamos un osito de peluche.



Alchemist (1983)
Clasicazo en el que disfrutábamos de acción y aventura manejando a un mago.



Jumping Jack (1983)
Debíamos subir a Jack hasta lo alto de la pantalla, saltando por los agujeros y sin caernos.



Molar Maul (1983)
Un juego surrealista en que debíamos cuidar de una dentadura, con cepillo y pasta dental.



Schizoids (1983)
Había que manejar una excavadora espacial en un juego con reminiscencias de «Asteroids».



Stonkers (1983)
Uno de los grandes éxitos de Imagine, con un revolucionario juego de estrategia en 8 bit.



Zip Zap (1983)
Otro gran juego, en que controlábamos a un droide en un planeta infestado de aliens.



Zzoom (1983)
Salvar a unos refugiados de los bombardeos y ataques enemigos era nuestr objetivo.

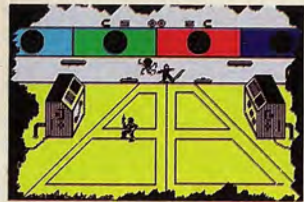


BC Bill (1984)
¿Vivir en la prehistoria y con dinosaurios? Todo era posible en este juego tan original.





Comic Bakery (1984)
Ser un cocinero y luchar contra mapaches no era fácil en la versión C64 del juego de Konami.



Cosmic Cruiser (1984)
Dos juegos en uno, en que debíamos rescatar a los tripulantes de una estación espacial.



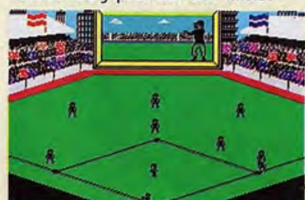
Pedro (1984)
El pobre Pedro debía defender su huerto de los ataques de roedores y plantar semillas.



HyperSports (1985)
Adaptación de la recreativa de Konami, con múltiples disciplinas deportivas para jugar.



Mikie (1985)
Mikie debía darle un mensaje a su novia, esquivando profesores, cocineros y animadoras.



World Series Baseball (1985)
Una divertidísima adaptación del baseball americano en un juego muy completo.



World Series Basketball (1985)
Un juego de equipo total, con una gran simulación de baloncesto, para 1 o 2 jugadores



Yie Ar Kung Fu (1985)
Uno de los juegos de lucha más sensacionales de 1985, y un auténtico clásico del género.



Galivan (1986)
Una adaptación del arcade en que íbamos consiguiendo armas para matar a los malos.



Green Beret (1986)
Un juego de acción explosivo, en que debíamos cargarnos a los malvados rusos.



Konami's Golf (1986)
Un simulador de golf, con el sello de Konami, que era todo un logro en 8 bit para la época.



Konami's Ping Pong (1986)
Divertido a más no poder y con una gran música. Eso sí, ganar a la máquina era dificilísimo.





Konami's Tennis (1986)

Aunque no era tan jugable ni divertido como «Match Point» y otros, era un buen juego.



Movie (1986)

Genial mezcla de aventura y cine negro, que permitía escribir diálogos en los bocadillos.



Super Soccer (1986)

Cambia la cancha de «World Series Basketball» por un campo de fútbol y ya lo tienes.



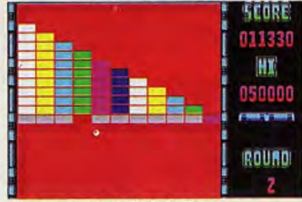
TerraCresta (1986)

Adaptación de una genial recreativa de matamarcianos de scroll vertical.



Yie Ar Kung Fu 2 (1986)

La segunda parte del clásico de lucha no era tan revolucionario, pero sí muy divertido.



Arkanoid (1987)

Adaptación oficial –hubo clones a porrillo– de la grandísima recreativa de Taito.



Athena (1987)

Arcade de plataformas inspirado en la mitología griega, adaptado de la recreativa de SNK.



Legend of Kage (1987)

Kage, el ninja, debe rescatar a su amada princesa Kiri de los villanos Yoshi y Yuki.



Mag Max (1987)

El juego de palabras con la película de Mel Gibson no es casual, en este arcade futurista.



Psycho Soldier (1987)

Un juego de acción de scroll lateral, adaptado de la máquina de SNK, de la saga «Athena».



Renegade (1987)

Luchar contra las bandas callejeras era el objetivo en esta adaptación de la recreativa.



Salamander (1987)

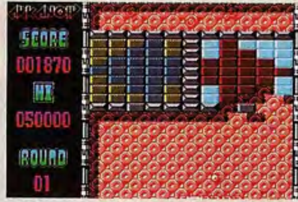
Un mítico matamarcianos de scroll lateral, versión para micros de la máquina de Konami.





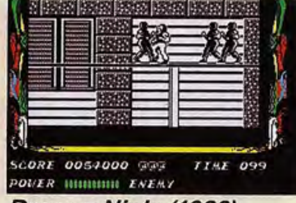
Slap Fight (1987)

Probe realizó la conversión de este matamarcianos de scroll vertical de Taito.



Arkanoid 2 Rev. of DOH (1988)

Segunda parte del machacaladrillos más famoso de la historia, con más pantallas.



Dragon Ninja (1988)

Otro mítico juego de acción y artes marciales, adaptación de la recreativa de Data East.



Guerrilla War (1988)

Guerrilla War era una recreativa de SNK, ambientada en una guerra de guerrillas caribeña.



Play for Your Life (1988)

Un juego que sólo apareció en la cinta de regalo de la revista británica Your Sinclair.



Rastan (1988)

Otra recreativa de Taito versionada a 8 bit, con un estilo de acción inspirado en Conan.



Target Renegade (1988)

Combates callejeros en 8 bit en esta secuela de «Renegade» y versión original de Ocean.



The Vindicator (1988)

Un shooter en que el que había que salvar el mundo de una amenaza alienígena.



Typhoon (1988)

Arcade de scroll vertical, versión de la recreativa de Konami, en plan juego bélico.



WEC LeMans (1988)

Juego de coches basado en la famosa carrera. Es adaptación de una recreativa de Konami.



Renegade III (1989)

El capítulo final de la saga «Renegade», con luchas, artes marciales y hasta robots.



Victory Road (1989)

Secuela de «Ikari Warriors», es uno de los últimos títulos lanzados con el logo de Imagine.



MATAMARCIANOS: ESENCIA DE VIDEOJUEGO

Si hay un género que ha definido el universo mismo de los videojuegos son los "matamarcianos". Y estos definieron el futuro.

Durante la década de 1970 y los primeros años de la siguiente, los videojuegos eran un universo en el que reinaban los salones arcade y las máquinas recreativas. Y un género en particular dominaba el panorama: los matamarcianos. Arcades en los que pequeñas naves disparaban sus armas contra supuestos invasores extraterrestres eran los juegos con los que empezó a crecer la primera generación de videojugadores. De hecho, la primerísima máquina recreativa –que también era el primer videojuego comercial de la Historia, a la sazón– era un matamarcianos.

HACIA EL INFINITO

«Computer Space», de Nutting Associates, fue creado por Nolan Bushnell y Ted Dabney –que luego fundaron Atari y crearon «Pong»– y ofrecía un mueble de arriesgado diseño kitsch setentero. Apareció primero en version de un jugador, con controles de botones, y después en una versión más avanzada para dos jugadores, incorporando joysticks. Era 1971. Faltaban seis meses para que apareciera la Magnavox Odyssey y un año para que Atari lanzase «Pong».

Pero durante esa década un puñado de títulos marcaron el camino a seguir y definieron el futuro. Primero, sobre pantallas fijas que se iban pasando, con niveles de dificultad creciente, oleada tras oleada de invasores a exterminar. Después, los diseños evolucionaron y los arcades de scroll vertical –«Terra Cresta», por ejemplo– y lateral –«Scramble», «Infiltrator»...– empezaron a abrir una nueva vía por la que llegarían clásicos de la talla de «R-Type» o «Salamander», con los años.

Sin embargo, nos hemos querido centrar en aquellos pioneros que, tras «Computer Space», nos hicieron rascarnos el bolsillo más de lo que nos hubiera gustado, practicando hasta aprovechar aquellas monedas de cinco duros durante tiempos imposibles, en partidas que ponían a prueba nuestra concentracion, paciencia y entusiasmo. Estos son los juegos con los que creció una generación.



¡ACABA CON ELLOS!: La nave controlada por el jugador debía acabar con los platillos volantes.



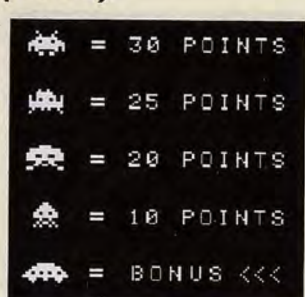


Space Invaders (1978)

El genuino matamarcianos. «Space Invaders» nació en 1978 de la mano de Tomohiro Nishikado para Taito, primero en Japón y luego saltando a Estados Unidos, y al resto del mundo a finales del mismo año.

La idea no podía ser más simple, pero revolucionaria para la época: una serie de invasores extraterrestres alienados en filas iban desplazándose de un lado a otro de la pantalla, primero despacio, acelerando progresivamente su velocidad y descendiendo en cada pasada completa de un extremo a otro. En la parte inferior de la pantalla, un cañón deslizante manejado por botones de izquierda y derecha –sí, los primeros modelos de «Space Invaders» no usaban joystick, sino botones– nos servía para defendernos y eliminar, disparo a disparo, a los extraterrestres, que también mandaban sus andanadas.

La cosa se complicaba con unas barreras que nos protegían, pero también paraban



¡APUNTA BIEN!: Cada nave enemiga tenía una recompensa diferente en cuanto a puntuación.

nuestros disparos, mientras se desintegraban paulatinamente con cada uno. De vez en cuando, aparecía en lo alto un platillo volante que entraba y salía de la pantalla y tenía puntuación especial. Así, indefinidamente hasta perder todas las vidas que teníamos.

CLASICAZO

«Space Invaders» tuvo una producción de un año en su propio hardware y su código, ya que los ordenadores disponibles entonces no eran lo bastante potentes para las necesidades de la idea que Nishikado tenía en mente.

Entre versiones arcade –nueve distintas– y sumando las de consola, portátiles, variaciones, etc. se calculan en casi 40 los juegos –oficiales– diferentes de «Space Invaders» desde su nacimiento hasta hoy. Si nos ponemos a contar los clones, el número se dispara. «Space Invaders» fue el auténtico pionero del matamarcianos.



BOTONES INVASORES: El modelo deluxe de imagen reflejada en espejo y manejo por botones.



BARRERAS DEFENSIVAS: Además de protegernos de los ataques, podían parar disparos propios.



¡DALE AL OVNI!: El platillo volante se paseaba por la parte superior de forma aleatoria y daba bonus.



TAMBIÉN EN MESA: La versión original japonesa tambien tuvo una variante con modelo de mesa.







Galaxian (1979)

Heredero directo de la fórmula de «Space Invaders», Namco tomó buena nota del juego de Taito para diseñar y desarrollar «Galaxian». La recreativa original apareció algo más de un año después de «Space Invaders» –junio en el juego de Taito, octubre en el de Namco–, para luego pasar a Estados Unidos y al resto del mundo un par de meses después, a finales de año.

«Galaxian» es una evolución directa de «Space Invaders». De nuevo, una oleada de alienígenas en perfecta formación, se va desplazando lateralmente por la pantalla, de un extremo a otro, disparando y descendiendo, cada vez a mayor velocidad.

Sin embargo, «Galaxian» introdujo con éxito diversas novedades, tanto técnicas como en el diseño de jugabilidad, que luego fueron evolucionando en títulos posteriores del género, e influyeron en muchos otros tipos de juego, desde «Pac-Man» a muchos otros.



UNA MISION NO TAN SENCILLA... Destruir a los invasores era el objetivo, pero eran escurridizos.



LAS "MOSCAS" NOS INVADEN: «Galaxian» le dió un vuelco a la idea original de «Space Invaders».

ALIENS INTELIGENTES

Lo más evidente, además de ser un juego en color y no en blanco y negro, eran los patrones de ataque. De vez en cuando, una escuadrilla de aliens hacía ataques saliendo de la formación, hacia nuestra nave. Además, no seguían un rumbo siempre igual. Teniendo en cuenta que sólo podía haber un disparo en pantalla –nuestro– y las variaciones de los ataques, era bastante fácil caer ante los invasores.

En el lado técnico, el uso de la músico de fondo, el scroll del escenario estrellado y el uso de iconos en pantalla fueron elementos inéditos.



VERSIONES Y MÁS VERSIONES: En más de 40 años han aparecido versiones para casi todas las máquinas.



¿MEJOR QUE EL ORIGINAL?: Algunas versiones domésticas, como la de Atari 2600, eran algo rarunas.





Galaga (1981)

Para el profano, las diferencias entre «Galaxian» y «Galaga» apenas son apreciables. Dos años separan a ambos juegos; ambos de Namco, ambos de la misma saga. De hecho, «Galaga» es el sucesor oficial y directo de «Galaxian». Comparten una fórmula similar en concepto, pero esos dos años implican un mundo en videojuegos, aunque fuera hace tanto tiempo.

Los invasores volvieron, seguían organizándose en formaciones y atacando a nuestra nave situada en la parte inferior de la pantalla... pero no todo era similar.

EVOLUCIÓN ALIEN

Los invasores ya no aparecían de golpe en pantalla, sino que se iban sumando a la formación al iniciar cada fase. Cuando estaba completa, atacaban disparando o lanzándose a lo kamikaze. Y, además, Namco introdujo la posibilidad de disparar más de una vez.

Pero lo más llamativo, sin duda, era que los alienígenas podían capturar nuestra nave con un rayo tractor. Un jefe Galaga podía lanzarse a ello y si no lo abatíamos a tiempo –con dos disparos– capturaba la nave que se unía a la formación. Podíamos recuperarla, pero era duro.

Como curiosidad, la máquina de «Galaga» aparecía en la mítica "Juegos de Guerra".



¡LA VUELTA DE LAS "MOSCAS"!: Dos años después los invasores volvieron al ataque en «Galaga».





UN ATAQUE MÁS COMPLEJO: Las rutinas de los ataques de los invasores eran más complejas que en «Galaxian», incluyendo el rayo tractor.



EL SUCESOR: «Galaga» era el sucesor de «Galaxian» y llegó a eclipsar al original en su éxito.

¡Que viva el Pixel Art!



La influencia de «Galaga» en la cultura retro es total. Obras modernas de pixel art se inspiran en él, «Space Invaders» y otros. Uno de los diseñadores cuyo trabajo se inspira en ellos es Metin Seven. Los alien que puedes ver a pie de página son suyos. Puedes comprar sus obras impresas en alta calidad en: **metinseven.com**






Moon Cresta (1980)

Muchas de las innovaciones de diseño de «Moon Cresta» en el mundo de los matamarcianos –un juego quizá con no tanto reconocimiento como un «Galaga»– fueron sin embargo aprovechadas por recreativas posteriores, incluyendo, al propio «Galaga» de Namco.

«Moon Cresta» apareció en 1980, producido por Nichibutsu, entre «Galaxian» y «Galaga». Una de sus mayores innovaciones es que se trata de un juego en el que los invasores alienígenas no son tan previsibles como en juegos anteriores. Olvídate de las formaciones y la organización. De hecho, excepto la oleada inicial cuando entraban en pantalla, su comportamiento parecía errático e imprevisible –aunque no lo era–, lo que aumentaba mucho la dificultad.

Inicialmente, además, el potencial ofensivo de nuestra nave era mínimo, en la línea de los «Galaxian» y similares, con un cañón simple. Pero a medida que pasábamos niveles –cuatro, en la primera oleada–... ¡nuestra nave crecía!



NO TAN MODESTO: Técnicamente la versión de Spectrum era modesta, pero igual de divertida.

¡ENSAMBLAJE!

Ensamblar nuevas partes en nuestra nave era una de las claves del diseño de «Moon Cresta». Pasados cuatro niveles, sumábamos la segunda fase a la nave, añadiendo dos cañones más. Pasados dos niveles más, se sumaba la tercera. Pero el ensamblaje era otro desafío del juego. Si lo hacías mal, las fases de la nave chocaban y se destruían. Si lo hacían bien, podías tener hasta cinco cañones, que se "reseteaban" al inicial cada ocho niveles del juego.

«Galaga» usaba ese concepto de ensamblar dos "vidas" –que es lo que eran–, pero de otro modo, por influencia de «Moon Cresta».



UN NUEVO MUNDO: En «Moon Cresta» se aprecian detalles de modernidad en el diseño.



¡ENSAMBLADA!: Ensamblar las tres fases de la nave nos daba más poder y resistencia al luchar.



TAMBIÉN EN CASA: Las versiones domésticas, como la de CPC, estaban bastante logradas.



EL MC 50001: Los modelos de mesa fueron poco habituales en Europa.





Phoenix (1980)

De nuevo, la fórmula «Space Invaders» aparece como la base de un "matamarcianos" mítico: «Phoenix».

El juego desarrollado por Amstar Electronics –empresa de Phoenix, Arizona, así que el nombre...– y lanzado por Taito en Japón, en 1980, y Centuri, en Estados Unidos, volvía a enfrentarnos a una invasión alienígena, aunque esta vez el combate se producía en el espacio exterior.

Los extraterrestres eran muy peculiares, en esta ocasión, ya que se trataba de una especie de pajarracos alienígenas –la inspiración del ave fénix– que atacaban desde la parte superior, en formación y lanzándose en ataques individuales, tanto con disparos como con la intención de chocar contra nuestra nave.

Cada nivel ofrecía cinco fases. En las dos primeras las ráfagas se producían del modo citado, en las dos siguientes, aparecían unos huevos que eclosionaban saliendo de ellos pájaros mayores –los fénix–, que sólo podías eliminar acertándolos en medio; y la fase 5 era el combate contre el "jefe" final –cuando el concepto aún no existía–: la nave nodriza.

MÁS DIFÍCIL TODAVÍA

Las rutinas de ataque de los pájaros y la aparición de la nave nodriza hacían que «Phoenix» se distinguiera de cualquier otro juego de la época, también por su dificultad. Y eso que contábamos con la ayuda de un escudo, que podíamos activar, aunque paralizaba nuestra nave. Sólo un año después, con la aparición de su continuación oficial, «Pleiads», desarrollado por Tehkan, la dificultad subió en los matamarcianos. Pero «Phoenix» fue todo un hito.



CADA VEZ MÁS IMPREVISIBLE: Las rutinas diseñadas para «Phoenix» mezclaban los estilos clásicos de «Galaxian» con mayor imprevisibilidad.



¿PÁJAROS O ALIENS?: En «Phoenix» el enemigo alien era a la vez un ser mitológico.

Primer Jefe



Se puede decir que «Phoenix» fue la primera recreativa en ofrecer lo más parecido a un jefe final. Superadas las fases necesarias, debíamos atacar la nave nodriza de los pajarracos alienígenas para eliminar a su líder, mientras aguántabamos oleadas de ataques.










NAVY MOVES

NAVY MOVES es el arcade más alucinante de los últimos años. Si no te lo crees, observa detenidamente lo que te espera...

Cuando todo esto haya pasado por tu pantalla, descubrirás que apenas has empezado. Tu habilidad se verá en tela de juicio con este magnífico arcade. Cualquier parecido con otro video-juego es pura coincidencia.

SPECTRUM AMSTRAD MSX

CASSETTE 875 PTS. DISCO 1.750 PTS.

DINAMIC LIDER EN VIDEO-JUEGOS

Publicidades originales de las 1ª y 2ª épocas de Micromanía

PSYGNOSIS

n.º 1 indiscutible en 16 bits

- Gráficos más elaborados
- Jugabilidad perfecta
- Aprovechamiento total del "chip" de sonido
- Originalidad absoluta
- UN NUEVO CONCEPTO EN JUEGOS

BAAL

- 250 superdetalladas pantallas, impresionantes gráficos y sonido.
- Más de 100 monstruos y 400 trampas.
- Magnífica mezcla de estrategia y acción.

Eres el líder de los Guerreros del Tiempo, ¿puedes salvar al mundo del diablo Baal?

BALLISTIX

¡Lo más nuevo en pinball! ¿Estás harto de tontos juegos de bolas? ¿Cansado de los superfleros pinball? ¡Entonces necesitas una dosis de Ballistix! No es un juego para mediocres, es duro, rápido, desafiante e increíblemente competitivo. ¡Justo el tipo de juego que a ti te gusta!

CAPTAIN FIZZ MEETS THE BLASTER-TRONS

El más impresionante juego para dos jugadores que has tenido ocasión de cargar en tu ordenador. Veintidós niveles de acción salvaje en las que tienes que luchar para conseguir tu objetivo. Recuerda..., unidos venceréis, pero divididos seréis aniquilados.

MENACE

¡Todo acción! Un rápido viaje a través de seis mundos totalmente diferentes en el que tu habilidad con el botón de disparo es tu única posibilidad de supervivencia.

BLOOD MONEY

¿Estás de verdad preparado para esto? ¿Tienes el valor de ponerte al frente de una experiencia que hará que los juegos te parezcan prehistóricos? Aquí está. Te está esperando. Y se llama Blood Money.

TERRORPODS

Ha sido una larga espera... el sol desaparece por el horizonte y el desierto gris de Colian de repente aparece en el paisaje. Siguiendo el intenso calor del día, el comienzo de la noche añade la amargura de las temperaturas bajo cero a un entorno ya hostil. Todo tu cuerpo tirita... ¡No puede ser! ¡¡Terrorpods!!

ERBE

Habla, dibuja, hace animación, educa.
Es un ordenador de oficina en casa.
Es un estudio de video.
Es un salón de juegos en estéreo.

Es el Commodore Amiga 500





Publicidades originales de las 1ª y 2ª épocas de Micromanía